COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
ARCADIA
アルカディア
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 8月号 No.099
平成20年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第8号 通巻第99号
特別定価690yen
enterbrain
◆攻略特集◆
Fate/unlimited codes
pop'n music 16 PARTY♪
怒首領蜂大復活
WORLD CLUB Champion Football
Inter Continental Clubs 2006-2007
［新連載］
小説 悠久の車輪
〜Eternal Wheel〜
［設定資料］
クイズマジックアカデミー5
三国志大戦3
戦国BASARA X
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH
アルカナハート2
鉄拳6
ビート・レイジング
ROOTS26
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
BEMANIトップランカー決定戦2008 Archive
GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
DrumManiaV5 Rock to Infinity
◆新作最新情報◆
タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
STREET FIGHTER IV
Virtua Fighter5 R
まもるクンは呪われてしまった!
［特別付録］
悠久の車輪〜Eternal Wheel〜
プロモーションカード
真実の刃 フランシャード
特集18ページ!
LORD of VERMILION

ヨーロッパ6カ国のクラブチームに加え、

参加国、参加チーム

Argentina
C.A. Boca Juniors

Argentina
C.A. River Plate

Brazil
CR Flamengo

England
Chelsea FC

England
Liverpool FC

England
Manchester United

Germany
FC Bayern München

Germany
Hamburger SV

Holland
Ajax Amsterdam

Italy
AS Roma

Italy
F.C. Internazionale

Spain
Atlético de Madrid

Spain
FCBarcelona

Spain
Real Madrid CF

Spain
Valencia CF

ドリームバトル、究極進化。
THE KING OF FIGHTERS '98
ULTIMATE MATCH
TM
NEOGEOオンラインコレクション第10弾
ザ・キング・オブ・ファイターズ98 アルティメットマッチ
NEOGEO
オンラインコレクション
vol.10
CERO
B
12才以上対象
BB
好評発売中
希望小売価格
5,040円(税込)
ファン待望のアルティメットマッチ、究極のボリュームで"PS2"に登場！
通常＋裏＋ボス＝全64キャラが使用可能！
歴代最多のプレイヤーキャラ数を実現！！
既存のキャラに加え、KOF'95&96の2タイトルから5名が参戦。
また、裏キャラも5名追加。さらに特定条件を満たせば、中ボスの
暴走庵、暴走レオナ、ラスボスのゲーニッツ&オロチも使用可能！
新システム"アルティメットモード"搭載！
戦闘スタイルを自由にカスタマイズ！！
エキストラ&アドヴァンスト各モードの要素を組み合わせ、
カスタマイズできるアルティメットモードを新たに搭載！
また、再調整で従来の各モードの性能差も縮まった！！
ゲームバランスをファインチューニング！
各種グラフィックにも追加や変更が！
新規ステージ&エンディングを追加。また、オープニングや
キャラクター選択画面等も変更。旧システムの見直しと
新システム導入によるゲームバランスの再調整にも対応！
10年の時を超え、オリジナルを完全再現！
ネオジオ版「KOF'98」も収録！
オリジナルの「'98」も遊びたいというプレイヤーに
NEOGEOモードを用意。完全移植されたネオジオ版
「KOF'98」で新旧両作を遊び比べるのもオススメ！
PlayStation 2

サンソフト発、異色の
格闘ゲーム2本立て!
GALAXY FIGHT
-UNIVERSAL WARRIORS-
WAKU WAKU SEVEN
わくわく7
2作収録!!
ギャラクシーファイト&わくわく7
ファンを熱狂させたサンソフト格闘の名作!
オンラインコレクションならではの追加機能!
●両タイトルともネオジオ版にはなかったVSモードを搭載!
●マルチマッチングBB対応によりオンライン対戦が可能!
●プラクティスモードで必殺技や連続技の練習が行える!
●スキルリストでゲーム中いつでもコマンドを確認できる!
●キャラクターエディットで個性的なカラーのキャラを作成!
SUNSOFT®
COLLECTION
NEOGEOオンラインコレクション第11弾 サンソフトコレクション
好評発売中
NEOGEO
オンラインコレクション
vol.11
CERO
B
12才以上対象
BB
希望小売価格
5,040円(税込)
他にも、こんな"PS2"オリジナル機能が!
●マルチマッチングBBで全国のユーザーとオンライン対戦が可能!
●ゲームに登場する全ステージを2D版と3D版に切り替え可能!
●ファン必聴のアレンジBGMや懐かしいボーカル入りBGMを追加!
●デモやイラスト、連続技動画等を楽しめるギャラリーモード!
●設定を自由に変えながら練習できるプラクティスモード!
●自分の好きな色のキャラが作れるキャラクターエディット!
初回特典
ミニ
「花蝶扇」
携帯ストラップ!
※数に限りがありますので、店頭にてご確認ください。
©SNK PLAYMORE ©SNK PLAYMORE/©SUNSOFT
「NEOGEO」「THE KING OF FIGHTERS」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。「SUNSOFT」はサン電子(株)の登録商標です。
マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。掲載の画面は全て開発中のものです。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2008年8月号
No.99

今月の表紙

『LORD of VERMILION』
ついに稼働開始となった『LORD of VERMILION』! 魅力的なイラストレーター陣が織り成すカード、それがゲーム内で再現された一体感、対人戦とは違った楽しみ方ができるストーリーモード、そして全国対戦の熱い駆け引き。スクウェア・エニックスの挑戦に、キミはどう応える!?

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

今月もヴァーミリオンを大特集! デッキ構築のイロハから丁寧に解説。ストーリーモード攻略もあるぞ!

LORD of VERMILION

対戦ツールの原点回帰!
迷わず遊べる気持ち良さを体験せよ!!

STREET FIGHTER Ⅳ

今年の決戦は8月15・16・17日!
指定席券販売開始!

闘劇'08 FINAL 観戦のススメ

特別付録

イラストは曽我部氏描き下ろし!
今月から開始される悠久の車輪
ノベルズ(36ページ)もチェック!

悠久の車輪プロモーションカード 真実の刃 フランシャード

Illustration by Shuji Sogabe

※現行バージョンでは使用できません。ゲームで使用できるのは、7月下旬に実施予定の次期バージョンアップ後となりますのでご注意ください。

『まもるクンは呪われてしまった!』

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

攻略本発売決定

7月28日、本作の攻略本「enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.66　ロード オブ ヴァーミリオン スターティングガイド」（予価1300円）が発売されるぞ！　デッキ構築ガイドからCPU戦攻略、カードリストなどに加え、CPU戦ボス攻略や操作ガイド、有名プレイヤーによるサンプル対戦などを収めたDVDが付録として付いてくるのだ。ライバルに勝つためには必須の一冊だ！

ロード オブ ヴァーミリオン
- ■メーカー　：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
- ■発 売 日：2008年6月より順次稼働中
- ■使用基板：Type X2

戦いの基本を理解しよう
ステップアップガイド STEP UP GUIDE

『ロード オブ ヴァーミリオン（以下LoV）』では、実際にプレイしてみないと覚えられないことがある。特に覚えておきたいポイントをピックアップ！

どこに着目すればいい？　『LoV』の重要ポイントを解説

『LoV』には制圧や封印といった大きなシステム以外にも、多数のサブシステムが存在する。そしてそれらが密接に絡んでいる場合が多い。チュートリアルを一通りプレイすれば各種システムや大まかなゲームの流れは理解できるが、どのシステムが特に重要で、どう行動すれば勝ちにつながるのか？

そこが今ひとつ分からない人もいるだろう。ここでは、意外に見落としやすい要素も含めて、意識しておきたいことを四つのテーマに分けて解説。もちろん、失敗から学ぶことも多い。始めのうちは使い魔の育成や装備集めを兼ねて、自分なりの"勝ち筋"を探すためにいろいろ試してみよう。

男女で性能に違いはないが、初期装備が若干異なる。ニードは片手剣、リシアはレイピアを所持。レイピアのほうが使いやすいが、好みで選んでOKだ。

POINT 1　戦う前から駆け引きは始まっている　相手のデッキ情報に注目せよ！

オンライン対戦とローカル対戦では、対戦相手のデッキを参照できる。このとき、相手の種族（弱点）やスキルをしっかりチェックしておこう。相手に合わせて1STパーティの構成、あるいは行動指針を調整することで、ゲームの展開にも少なからず差が出てくる。また、強力なスキルや特殊技を持つ使い魔がいないかどうかも見ておこう。使い魔が持つスキルは、技ロック／切り替えボタンで確認が可能だ。

特殊ボタンでスキルの確認を忘れずに

技ロック／切り替えボタンを押すたびに、表示されるパラメータの種類が変化。1回押すとスキルとともにSPEEDをチェックできる。装備品や種族ボーナスによるパラメーター補正は判別できない。

CHECK 1　弱点を見て1STパーティを調整

弱点属性による攻撃はクリティカルヒットとなり、約2倍のダメージを与えられる。相手が単一種族に偏ったデッキであれば、弱点属性の使い魔をできる限り1STパーティに集めておこう。第一陣のぶつかり合いで有利に戦闘を進められる。

相手デッキの攻撃属性もチェック。逆に自分が単一種族のデッキを使っている場合は、十分警戒しよう。

弱点属性と異なり、攻撃属性は同種族でも千差万別。基本的には特殊技を重視し、属性は可能な範囲で意識していこう。

対海種　雷属性を集める

対神族　闇属性を集める

POINT 2 無駄な動きを極力避けよう ゲームスタート直後の動き（単体の場合）

ゲーム開始時は、両者とも必ず中央ゲートから出撃する。最も近いアルカナストーンは中央にあるため、互いに中央のアルカナストーン付近でぶつかる展開になりやすい。少しでも相手に先んじられるよう、ゲーム開始後の動きはある程度パターン化するといい。標準的な戦闘パーティで単体攻撃の場合は、右のチャートに沿って動かしてみよう。

特殊技ゲージがたまる速度はコストに比例。ただし〝ゲージのたまりが遅い〟と書かれた使い魔は、コスト30と同等の速度となる。

1 カードを横または斜めに固定する

正面に向けない理由は、SMASH（単体）の入力方法との兼ね合いから。初撃から狙っていこう。角度が開き過ぎるとスマッシュが発生しないことに注意。

2 最初に使いたい特殊技（オーバーキル）を持つカードを認識させて技ロック

技ロックボタンで最低コストの使い魔をロック。SMASH時に指定したカードが変わらないので安心。

3 敵パーティに接近したらSMASHで攻撃を開始

4体で1体に対して仕掛けるのが理想。早めに数を減らせれば、相手を先に撤退させやすくなる。

4 レバーで相手のレンジ外に逃げながらSMASH継続

レバー移動を併用しつつ、SMASHを継続。特殊技とサクリファイスは左手で繰り出せることを忘れずに！

CHECK 戦闘の挑み方

最初のうちは、敵味方のパーティが足を止めて正面から殴り合う展開が多くなるかもしれないが、ここにSMASHと回避のための移動、さらに前衛と後衛の入れ替えなどを加味すると、とたんに忙しいゲームに変ぼうする!? 基本的には〝複数カードのSMASHを、1体の敵に対して決め続ける〟ことを意識して攻撃を加えていこう。

POINT 3 特殊技、オーバーキルの攻防がカギ 戦闘が始まったら詳細マップに注目！

戦闘の要といえるのが特殊技（オーバーキル）。ゲージMAXを持続するメリットは無いので、即使用して回転率を高めるのがベスト。ただし、強化タイプの特殊技は、数秒で効果が終わってしまうものもある。また、ユニットが生存している限り、特殊技を使うたびにWAITが延びるため、2度目、3度目の使用には時間がかかることも覚えておこう（詳細は14ページ）。特殊技の範囲やユニットの位置関係は、ミニマップを見れば一目瞭然。混戦時はメイン画面よりもミニマップを注視しよう。

ミニマップを見れば、特殊技の範囲に敵（味方）カードが何体入っているか、さらには敵HPの状況も分かる。

CHECK 特殊技の優先権

特殊技の入力は、相手に使用された場合のみ先行入力を受け付ける。つまり、基本的には交互に使用する形だ。特殊技エフェクト中もカードの向きは変更できるので、素早く範囲を調整して発動しよう。特殊技を禁止する能力もあり、こうしたカードに先手を取られると、かなり不利な状況になる。

先行入力するときは、サクリファイス表示の下にメッセージが出現。最速タイミングで発動する。

CHECK 2 危険なカードを探せ！

ある程度プレイを重ねていけば、戦闘が強力な使い魔や、厄介な特殊能力を持つ使い魔も分かってくるはず。相手のデッキにこうした使い魔を見付けたら、最優先で撃破したい。危険な使い魔としては、[アルカナ]持ちが挙げられる。ほかには、12ページで紹介している使い魔も非常に強力だ。事前に抜かり無くチェックして狙い打ちしよう。

アルタイル

ガネーシャ

[アルカナ]を持つ使い魔は、SPEED1という共通点がある。1体いるだけで制圧速度が大幅にアップするので、早めに倒したい。ガネーシャも最後まで残すとアドバンテージを与えてしまう。

POINT 4 アルカナの制圧だけが能じゃない!? サーチ・アイ封印を狙え

制圧、封印が可能な施設のうち、最も重要なのは勝利に直結するアルカナストーン。ほかの施設では、サーチ・アイが封印のメリット大！ 封印後は移動速度がアップし、相手のミニマップにこちらのパーティーが映らなくなる。これに加えて大きいのが、HPの残量も隠せることだ。この効果により、戦闘中にひん死カードが狙われにくくなる。リードを奪った状態で封印できれば、勝利が近付く！

封印は短時間で完了。[サーチ]3体を含む4体なら、1秒台で完了する。相手パーティが全滅時や敗走時は、移動の手間が省けるので狙い目だ。

効果1 敵にHPと位置情報を知られない

封印された施設は一定時間で回復するが、自ら解除しない限りは長時間続く。封印に成功するとミニマップでの索敵が不可となり、交戦状態になってもHPは〝NO DATA〟。ひん死ユニットがばれないため、戦闘で優位に立てる。

効果2 移動速度がアップ

移動速度が約1段階上昇。SPEED4で組んだパーティであればほとんど追い付かれない。ゲートやアルカナストーンへの移動にはそれなりの時間がかかるため、ゲームが長引くほど地味に効いてくる。

90のコストに個性を詰め込もう

デッキ構築の基礎

BASICAL DECK INSTRUCT

『LoV』のデッキは3～9枚の使い魔で構築する。コスト90という縛りさえ満たせば、どう組むかはプレイヤー次第！　デッキ構築の基礎知識をレクチャー。

“個”が“群”を生かす構成を心掛けよう

アーケードTCGでは、排出されたカードでスターターを強化していく過程も大きな楽しみ。使い魔がそろってきたら、全体としてうまく機能するように調整していこう。いくら強力な使い魔でも、コスト30×3のデッキでは立て直しが難しい。また、高パラメーターの使い魔もスマッシュや特殊技で集中攻撃を受ければあっという間に陥落してしまう。長期的な展開も視野に入れつつ強化していこう。

強化や回復の特殊技は、同種族の使い魔で統一することで真価を発揮する。効果時間は比較的短いものの、瞬間的に戦闘力が大幅アップ！　一気に戦線を押し上げたい。

弱点を付加する特殊技はゲージのたまりこそ遅いが、効果時間は長め。ほかのユニットの攻撃属性を統一すれば有利な状況を作り出せる。こうしたコンボの類も探してみよう。

重要ポイント　デッキではなくパーティ単位で考える

9体の使い魔を登録しても、一度に出撃できるのは3体まで。『LoV』のデッキは、主人公+使い魔3体の“パーティ”を一つの単位として構築することが大事。全滅やそれに近い状態になったら、ゲートへ戻り2NDパーティで再出撃、という流れが基本。一度倒された使い魔は45カウント復活できないため、ストックプレイスの入れ替え要員は必ず用意しよう。

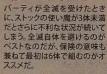
1STパーティ

2NDパーティ

役割を持たせよう

パーティは目的別に大きく三つのタイプに分けられる（詳細は10ページ）。1ST、2NDの各パーティには、それぞれ役割を与えておこう。カードがそろってきたら、いろいろなタイプを試しながら調整すべし。

6体の2PTがオススメ

パーティが全滅を受けたときに、ストックの使い魔が3体未満だとさらに不利な状況が続いてしまう。全滅自体を避けるのがベストなのだが、保険の意味も兼ねて最初は6体で組むのがオススメだ。

全滅直後も確実に4体（プレイヤー含む）で出撃可能で、なおかつ使い魔1体に最もコストを割けるのが6体の2PT。7体以上なら状況に応じて出撃する使い魔を選べる利点はあるが、1体あたりの戦闘能力は必然的に下がる。また、種族ボーナスを狙うにしても、コストの都合で同種族を7体以上用意できるのは一部の種族のみだ。6体のデッキでゲームに慣れていこう。

パーティーの戦力を高めるために意識したいこと

種族ボーナスを意識する

同一の種族を集めるメリットは大きい。複数強化とHP回復の特殊技は、同種族に対してのみ大きな効果を発揮する。これに加えて、プレイヤーと種族を合わせればATK、DEF、HPにボーナスが付く。弱点が偏ってしまうリスクはあるが、相手側も読みが外れるというリスクを背負っている。デッキ構築の時点でリターンは確保されているので、特定のメタデッキよりも総合的に安定している。種族ボーナスは、ATKとDEFが+10される5体以上が強力なので、なるべく5体そろえるようにしたい。

5体からが強力！

種族ボーナス

使い魔の数	ボーナス
1	ATK＋2
2	ATK＋5
3	ATK＋10
4	ATK＋10、DEF＋5
5	ATK＋10、DEF＋10
6	ATK＋10、DEF＋10、HP＋10
7	ATK＋10、DEF＋10、HP＋20
8	ATK＋10、DEF＋10、HP＋30

SMASH攻撃を重視する

特殊な入力を要するSMASHは、精度次第で自動攻撃よりもはるかに高いダメージを与えられる。パーティの攻撃方法を全員同じにすれば、複数カードでのSMASHが格段にやりやすくなる。単体攻撃と複数攻撃が混在するパーティでもSMASHは可能だが、ほぼ両手がふさがる上に操作も複雑。パーティ単位で使い魔の攻撃方法をなるべく統一しておきたい。なお、敵1体に対するダメージ効率は単体攻撃の方が高いが、複数攻撃はまとめてカードを動かしやすい利点がある。

攻撃方法を統一しよう

複数攻撃は攻撃間隔が長いため、毎回複数を同時攻撃できないと単体攻撃よりダメージ効率が劣る。特殊技と併用し、先にカード数で優位に立ちたい。

SPEEDを重視する

パーティの移動速度は、パーティ内で一番SPEEDが低いカードに合わされる。SPEEDが高ければ、戦況が変化したときの追走や撤退が有利になる。さらに、ゲートへの帰還やアルカナストーンへの移動時間を稼げることも地味ながら大きい。戦闘力が拮抗していると、タイムオーバーで決着が付くことも少なくない。そんなときに最後に効いてくるのが、こうした時間の積み重ねだ。平均SPEEDの高い神族であれば、戦闘能力を重視しながらSPEED4のパーティを組むことも可能だ。

3カウント移動を続けたときの距離

SPEED1

SPEED4

上の写真は1P側（青）がゲートから移動を開始した場合のもの。遅いユニットが撃破されれば、移動速度もリアルタイムに変化。

パーティの役割と運用方法

デッキが完成したらパーティをさらに細かく分け、個々の使い魔についても役割を考察してみよう。全く同じ使い魔であっても、パーティ[illegible]変わる場合もある。また、パーティの目的に合った使い魔だからといって、必ずしもそれだけでパーティを構成するのがベストではないということもある。どんなデッキタイプが有力な存在になるのかはまだまだ未知数だが、"戦闘＋コンセプトパーティ"という組み合わせが使いやすくオススメだ。

デッキの一例

1ST パーティ

シー・パンサー

強化

マーメイド

攻撃

アクアライダー

攻撃

2ND パーティ

セルケト

制圧

フェニックス

回復

ユニコーン

機動

この例では1STパーティで戦闘を有利に進め、相手を崩して2NDパーティで制圧するのが狙い。1STパーティの戦闘は、押すべきか退くべきかを素早く判断することも重要。全滅は大きなデメリットなので、不利だと感じたら早めに撤退しよう。逆に相手が撤退した場合は、深追いするのは全滅を狙えそうなときのみにし、こちらに欠員が居なければそのまま制圧を開始。欠員が居たならこちらも撤退するのがいい。2NDパーティはある程度戦闘もこなせるが、移動が遅く撃たれ弱い。サクリファイスも視野に入れつつ、交戦を避けるように出撃して無人のアルカナストーンへ向かおう。

コンボを組み込もう

特定の使い魔を組み合わせることで、相乗効果で高い効果を発揮する"コンボ"はもちろん『LOV』にも存在する。代表的な例を紹介しよう。また、12ページで紹介しているカードも一風変わった能力を持ったコンボ向きの使い魔。一見使い道が分からない特殊技も、ほかの特殊技やスキルとの組み合わせて大化けする可能性がある。22ページのカードリストも参考に、強力な組み合わせを探してみよう。

例1 弱点付加＋付加属性攻撃

レオントケンタウロスで撃属性の弱点を付加し、撃属性の使い魔で攻撃する。ほかのカードも撃属性で統一しておけばダメージ効率が倍増！　ただし、弱点付加の特殊技はたまりが遅いので2ND向き。

 ＋

例2 全体防御強化＋回復

防御的な特殊技を複数集めることで、継戦力を高めるコンボ。海種と神族で可能だ。種族ごとに特殊技の傾向があり、ほかの種族なら全体攻撃強化＋防御力ダウンといった組み合わせも可能。

POINT 1 戦闘型パーティ＋αが基本

どんなデッキを組むにしても、戦闘目的のパーティが一つは欲しい。戦闘を完全に避けて、さらに制圧も有利にするのは、［アルカナ］がSPEED1ということもあって難しい。SPEEDが高めの戦闘型パーティを1STに据え、広角に構えるのが安全だ。

POINT 2 コストが高いパーティは2NDに

コストが高い使い魔ほど特殊技を使うまでに時間がかかる。コスト30やたまるのが遅い特殊技はなるべく2NDに回そう。なお、ゲート内に居るとゲージは徐々に減少。回復したいときは注意しよう。

POINT 3 初戦の結果が戦局に大きく影響

『LoV』の対戦では、1STパーティ同士の戦闘結果がその後の流れに大きく影響する。特に全滅が絡んだ場合は、総アルカナゲージの面でもかなり不利。ただし、相手もそれなりに疲弊していれば"出撃が早い"点がメリットに転じる場合もある。

不利な状況を打開する手段

ワープ系特殊技

サクリファイス

能力を重複させることのメリット、デメリット

左のコンボ例2は、目的の方向性が同じ特殊技を複数組み合わせることで機能している例だが、必ずしも同系統の特殊技やスキルを重ねることが有効というわけではない。こうした概念は、戦闘型のパーティに向いている。

制圧狙いには、サポート用の使い魔も入れよう。

○ 強化系能力

上 の POINT1、3で挙げたように、戦闘は重要。パーティの生存率を上げる戦闘能力は、重ねがけの効果が如実に表れる。タイミングに注意。

ワイバーン

× 戦闘外能力［アルカナ］

相性のいい組み合わせもあるが、強化などに比べるとリスクが肥大化する傾向が強く、展開にムラができやすい。戦況に応じて活用しよう。

アルタイル

コンセプトに合わせてパーティを組み合わせよう

パーティ&デッキ紹介

PARTY&DECK INTRODUCTION

3タイプに分かれるパーティタイプを紹介しつつ、その特徴や運用のセオリーを見ていこう。これらを組み合わせて自分だけのデッキを創り出そう！

大きく三つに分かれるパーティタイプ

『LOV』のパーティは、大きく戦闘型、制圧型、機動型の3種に分類できる。このページでは、それぞれのパーティタイプについて実例を挙げながら解説を加えていこう。とはいえ、“制圧要素を含んだ戦闘型パーティ”や“機動力のある戦闘型パーティ”などの中間的なタイプも可能。必ずしも明確に区分できるわけではないので、タイプにとらわれ過ぎず自由に組み合わせていこう。

転ばぬ先の杖であり、コンボパーツにもなる多機能な使い魔も居る。使い使われ、初めてその強さを実感できるガネーシャ。

1回限りのサクリファイスを投入するタイミングも戦略上では重要。使おうとした矢先にプレイヤーが倒されることは避けたい。

重要ポイント パーティタイプと相性

三つのパーティタイプは、それぞれが食い合うような3すくみになっている。ただし、これはあくまで基本形で、使い魔の構成や動かし方次第で覆ることも往々にしてある。あまりタイプに縛られ過ぎずに使い魔を組み合わせてデッキを構築しよう。全滅しない自信があれば、1体の使い魔を2PTで使い回すことを主眼に置いた、使い魔5体のパーティなどもアリ。

戦闘時にはカード操作のテクニックも影響。直感的に操作できる点は LOV のウリの一つだが、やり込みが反映される深さも備えている。SMASHが的確なら、不利な戦闘に勝利できる可能性もある。

殴り合い上等の正統派 戦闘型パーティ

戦闘能力が高い使い魔で組んだ正統派タイプ。積極的に戦闘を挑み、Excellentによるアルカナダメージ、および相手の撤退時や全滅時に生まれた有利な時間で制圧や封印を狙っていく。ただ、ひと口に戦闘といってもそのアプローチはさまざま。種族ボーナスや装備品でのパラメーター強化、スマッシュも意識して戦力を高めよう。

瞬発力、継戦力を高める能力を重視

戦闘型パーティに向いているのは、攻撃、強化、弱体の特殊技を持つ使い魔。ゲージのたまりが遅い使い魔は、特殊技を使う前に倒される恐れがあるので、後衛に配置してきっちり守り抜くか、サクリファイスを併用しよう。さらに、可能な範囲でSPEEDも高めの使い魔を選びたい。ただし、種族によっては選択肢がほとんど無い場合もある。

全体の攻撃力アップの特殊技を持つ。効果範囲は横に長い棒状の範囲で使いやすい。

単体強化の特殊技は、対象が限定されているぶん効果も大きい。

決まった種族を大幅に強化する特殊技は、戦闘型パーティーで大活躍！ 4体の種族をそろえ、その効果を最大限に享受しよう。

SMASHの精度を高めよう

戦闘型パーティなら、SMASHはマスターしておきたい。単体攻撃は操作にクセがあるが、1体を集中して狙いやすい。複数攻撃はカードを“田”の字に配置して動かすことで、片手で簡単に狙える。慣れてきたらレバーも同時に操作して、回避も意識してみよう。いずれにしても、パーティに同じ攻撃方法の使い魔を集めることが先決だ。

単体攻撃の使い魔は固め過ぎないようにして、攻撃範囲の先端を重ねるように向きを調整。守りたいユニットは後方に配置しておこう。

戦闘型パーティの例

サキュバス　オーガ　ガネーシャ

サキュバスで強化後、オーガにサクリファイス。プレイヤーの数値が上乗せされたオーガが特殊技を使い、さらに攻撃力をアップ！ ガネーシャは全滅の保険になる上、先に戻すことでオーガの攻撃力にも転用できる。状況によっては攻撃力300超えを実現。

エンジェル　麒麟　フェニックス

全体防御強化、完全無敵、回復と、ディフェンシブな特殊技を集めた例。エンジェルの能力を使用し、麒麟を前に出し、さらに全体を大幅に回復して立て直す。戦闘型というには地味に見えるかもしれないが、非常に粘り強く戦うことができる。

準備を整え、一気にゲージを奪え!

制圧型パーティ

制圧を重視したタイプ。コンセプトに準じるのであれば、[アルカナ]持ちやスフィンクス、オークオラクルでパーティを編成することになる。しかし、こうした特殊な能力を持つ使い魔だけでは初戦に勝つことが難しく、SPEEDも遅いため逃げ切るのも困難。戦闘型のパーティーを1STに据え、2NDパーティとして運用するのがオススメ。

[アルカナ]を持つカードをチェック!

[アルカナ]のスキルを持つ使い魔は5体。コストは10～15で、SPEEDが1という共通点がある。機甲には3体と多いが、絶対数が少ないため機甲のみでは組みにくい。ほかの種族をベースにしたパーティに、[アルカナ]持ちを1～2体加えた形で組むのがいい。SPEEDの遅さをカバーする特殊技や、防御力アップの特殊技で、生存時間を延ばそう。

NO	カード名	種族	コスト
40	セルケト	神族	10
58	マンドレイク	魔種	15
76	デネブ	機甲	10
78	アルタイル	機甲	10
80	ポルックス	機甲	15

[アルカナ]を持つ使い魔は、特殊技そのものは強力。コストパフォーマンスは高いのだが、最大のネックはやはりSPEED。

基本は一体居れば十分!?

[アルカナ]は1体だけで制圧速度が飛躍的に上昇。いくつかの事例を調査した結果を記しておこう。制圧ゲージ1周に要するおおよその時間(フレーム)。2体目以降は効果が若干低くなる。

- SPEED4×4＝95 (フレーム・以下同)
- [アルカナ]＋SPEED2＋SPEED3＋SPEED4＝65
- [アルカナ]×3＋SPEED1＝40

制圧範囲にどれだけ長時間居続けられるかが制圧型のポイント。移動速度が低いため、撤退をあきためた方がいい場合もある。

制圧型パーティの例

セルケト　ユニコーン　ガネーシャ

ユニコーンで移動速度を上げ、少しでも早く敵アルカナストーンに到着。交戦状態になったらセルケトが特殊技を出しそのまま前に出してお役ご免。セルケトが倒れれば、使い魔のSPEEDは3になる。ガネーシャ以外を盾にして、特殊技で撤退してもいい。

マンドレイク　オルトロス　ワイバーン

戦闘もある程度重視したタイプ。神族でもセルケト、ユニコーン、エンジェルでほぼ同じ編成が可能。魔種で組むとコストが跳ね上がってしまうが、使い魔のATKはかなり高い。立ち上がりは遅いものの、戦闘型に対しても十分立ち回れる。

SPEED重視だけとは限らない

機動型パーティ

機動力を重視して戦闘を避けながら制圧や封印を有利に進めるタイプ。しかし、単純にSPEEDが高いだけでは、相手次第で優位性が失われてしまう。ならば、"こちらが速い"状態を作ってしまえばいい。移動速度を変動させる特殊技を併用すれば、もとのSPEEDが劣っていても関係無し。そのアドバンテージをどう生かすかに個性が出る!

機動力の差を生むカード

機動面では神族に一日の長がある。SPEED3～4の使い魔が多く、移動速度up、downの特殊技をコスト10の使い魔が持つ。ただ、足でかき回してどうするか? という点で決め手に欠ける。そのほか、コカトリスやセラフなどの変わった技を持つ使い魔も居る。こうしたオンリーワンの特殊技は、ゲージの溜まる早さがコストに比例しているのが利点。

敵を足止めする特殊技は、使い方次第でかなり強力! 最速でゲージがたまるのも魅力。

移動速度Downの能力を持つ、デュラハン・ランサーでダブル発動を狙うのも面白い。

移動速度を変化させるカードはゲージのたまりが遅い。1STパーティに組み込む場合は、生き残るための工夫が必要だ。

引き際も重要

機動力の差を生む特殊技は強力だが、戦闘要員としては打たれ弱い使い魔が多い。機動型パーティに限ったことではないが、足の速さを過信しないように注意。ゲートに戻る際はゲート前で一定時間を要する。多少足が速くても、ひん死のユニット1体で撤退するようなケースは全滅の危険が大きい。撤退のタイミングを見誤らないように。

移動速度を変化させる特殊技を使いながら、戦闘を避けて封印や制圧を狙っていく。サーチ・アイは早めに封印してしまおきたい。

機動型パーティの例

アヌビス　フェニックス　ガネーシャ

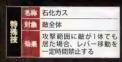
全ユニットがSPEED4なので、アヌビスの特殊技が決まれば確実に優位に立てる。その後は回復でしぶとく粘り、ワープでゲートへ帰還、というのが理想の流れ。[サーチ]持ちが2体居るので、サーチ・アイ封印も積極的に狙おう。2NDパーティ向き。

コカトリス　レオントケンタウロス　セイレーン

コカトリスで足止めしつつ、弱点付加＋地雷発動で大ダメージを与えるのが狙い。地雷はアルカナストーン周辺にこっそり仕掛けておこう。コカトリスは使用位置に注意。自軍アルカナストーンの制圧範囲上に敵パーティが居るとほとんど意味が無い。

オンリーワンの特殊技を持つ強力カード

九つのカテゴリーに分けられた使い魔の特殊技は、カテゴリー以外にも種族、属性、効果範囲などで細かく差別化されている。その意味では同じ特殊技は一つとしてないのだが、全体強化、弱点付加、単体攻撃、複数攻撃というふうに系統立てて分類できるものが多くを占めている。そんな中にあって、ほかに類を見ない特殊技を持つ使い魔も少なからず居る。こうしたオンリーワンの特殊技を持つ使い魔の中から、特に強力と目されるものを4枚ピックアップ！ 特殊技の詳細と活用方法を解説しよう。孤高の存在だけに一癖あるものばかりだが、使いこなせれば非常に強力。パーティを支える心強い存在になってくれる。

NO.15 コカトリス

足止めを繰り返して有利に制圧

特殊技のレバー移動禁止はレバガチャ（レバーを素早く振る）で短縮可能だが、それでも数秒間は全く動けない。この間に制圧や封印を狙い、じわじわアドバンテージを広げていける。[アルカナ]や地雷のほか、特殊技ゲージを増やすグレムリンやニクシーと組み合わせるのもいい。この特殊技にSPEED3でコスト10は破格！

特殊技	
名称	石化ガス
対象	敵全体
効果	攻撃範囲に敵が1体でも居た場合、レバー移動を一定時間禁止する

特殊技の効果範囲

1体に決めれば、敵パーティ全体に効果が及ぶのが強力！効果範囲も前方に長く、画面に映らない位置から待ちかまえて仕掛けることができる。サーチ・アイを封印すれば、相手はうかつに動けなくなるはず。

NO.046 ガネーシャ

最後に残すように立ち回ろう

ガネーシャ1体だけを残すことが条件になるが、全滅を回避しながらゲートへ帰還する移動時間を事実上0にできる。この条件を満たしてワープできた時点で、多少の不利は有利に転じられる。逆に相手パーティにガネーシャを見付けたら無理にでも早めに倒すか、2体残して放置する（通常移動で撤退させる）ようにしたい。

特殊技	
名称	空間転送
対象	自身
効果	ゲートに帰る

特殊技の効果範囲

SPEEDが最速の4で、ほかのパラメーターも及第点。基本的には後方に配置して、ダメージを極力避けよう。サクリファイス時に特殊技を使うと強制解除され、プレイヤーは場に残ってしまうことに注意しよう。

NO.91 わだつみ

[アルカナ]持ちを呼ぶもよし

一つの使い方は、初戦が終わって互いに撤退すべき状況で[アルカナ]と入れ替える方法。ただし、入れ替え対象はランダムなため、1STパーティ＋[アルカナ]3体で編成する必要がある。前衛として戦わせ、ひん死になったら入れ替えるだけでも十分効果はある。実質的に5体を使える上、帰還後もわだつみで即出撃できる。

特殊技	
名称	テレポートチェンジ
対象	自身
効果	ストックの使い魔一体と入れ替わる

特殊技の効果範囲

コストが高くゲージのたまりは遅いが、特殊技は1STパーティで活用したいところ。運用に自信があるなら、思い切って4枚でデッキを組んでみよう。ミスは許されないが、確実に希望の使い魔を引っ張れる。

NO.82 オーガ

サクリファイスと併用しよう

オーガの特殊技はほかの攻撃力強化系とは一線を画する性質を持つ。それは、足掛け算が適用されること。場に居るカードの数が半分の4体になると、2倍の補正が加わる。ここを目安に発動しよう。サクリファイスで巨大化することで、攻撃範囲が実質的に広くなるのもポイント。SMASHで暴れれば、一瞬で敵殲滅も可能だ。

特殊技	
名称	血の契約
対象	自身
効果	場に居るカードの数が少ないほど攻撃力アップ

特殊技の効果範囲

生きているカードの数が減ってきたら、複数の攻撃力上昇能力を重ねて血の契約を結べ！ 使うタイミングがポイントになる。逆にオーガと戦うときは、効果時間が切れるまで逃げ回るのがベター。

そのほかの要注目カード

ここに挙げた4枚のカード以外にも、オンリーワンの能力や変わった特殊技はたくさんある。中には使いこなすのが難しいものもあるが、デッキの幅を広げてくれることは間違い無い！

ヴァンパイアロード

ミニマップも含めて、画面から完全に姿を消すことができる。SPEEDが2しかないので、機動力を高める何らかの工夫を。

ネクロマンサー

全体マップにダミーのパーティーカーソルを表示させる。なかなか面白い能力ではあるが……。

罠に分類される地雷は一歩先の展開を読むことが要求される。決まったときの爽快感は抜群！

酒呑童子

倒された味方使い魔が復活するまでの待機時間を一律20カウント短縮する。最初に倒されてしまわないように気を付けよう。

セラフ

相手のレバー移動の方向を逆転させる。混乱に乗じて進軍しよう。慣れてくると対処されやすい？

単一種族をベースにしたデッキを紹介

このページでは、使い魔の数が比較的多い五つの種族で組んだ、単一種族によるデッキの例を紹介。単一種族デッキの最大の強みは種族ボーナス。属性が偏ってしまうという欠点はあるが、同種族を5体以上そろえればATKとDEFがともに10アップする。これは実質的に全使い魔のレベルを1段階底上げすることに等しく、戦闘能力はかなり強化される。使い魔の数が少ない亜人と竜族は2種族パーティのデッキか、単一種族5体に加えるなどしてデッキに組み込んでいこう。

メタゲームを考える

特定の種族が対戦相手の多くを占め、実際に勝ち星を上げているような状況が続くのであれば、その種族に対して強いデッキにシフトしよう。たとえば神族が幅を利かせているなら、闇属性の使い魔の比率を高める、という具合だ。プレイを重ねればカード資産も増え、選択肢は広がっていくはずだ。

メタを張る場合は、特定の攻撃属性を持つ使い魔の比率を増やしておこう。必ずしもすべてを統一する必要は無い。1STパーティだけでも大きなアドバンテージだ。

超獣デッキ

先手を取ってかく乱しつつ戦闘は第二陣

1STパーティはコカトリスを使ってかく乱する。コカトリスを突出させて相手の移動を止めよう。このとき相手がアルカナストーンの制圧範囲内に入らない位置で足止めするのがベスト。そしてアルカナストーンとサーチアイを封印しよう。相手が向かってきたらケイロンで足止めして帰還する。1STパーティで有利を取ったら2NDパーティで戦闘をこなしてもいいし、再出撃してもいい。

足止め戦法はいろいろ発展する。超獣の代表的な使い魔だ。

	NO	カード名	コスト	SPEED	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	10	ヴォーパルバニー	10	4	340	50	30	単・光	攻撃	サ/ゲ
	11	コカトリス	10	3	315	50	35	単・闇	妨害	サ
	3	ケイロン	20	3	470	45	35	復・撃	弱体	ー
2ND	8	レオントケンタウロス	15	3	435	55	30	単・撃	移動	ー
	4	ワータイガー	20	4	355	80	45	単・撃	強化	ー
	7	ワーウルフ	15	4	385	65	30	単・撃	強化	ア/サ/ゲ

魔種デッキ

攻撃重視で敵を撃滅せよ!

種族の特徴を生かして、パーティ戦に特化させた戦闘主体のデッキ。守備力の低さを逆手に取った1STパーティは、サクリファイス→オーガ特殊技の全滅狙いが基本。対神族であれば1STに闇属性持ちを集めるといい。なお、魔種は全体的にコストが高いので、ガネーシャ投入の5枚デッキや、セルケト投入のオルトロス+インキュバス制圧型など、他種族を1枚加えたデッキ構成も面白い。

サクリファイスを併用で、防御面の不安を消せるのが強み

	NO	カード名	コスト	SPEED	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	53	オーガ	20	3	395	55	40	複・雷	強化	ー
	57	サキュバス	10	3	340	55	25	単・雷	強化	サ
	59	グレムリン	10	3	290	55	35	単・闇	強化	シ
2ND	50	ガーゴイル	20	3	380	75	45	単・闇	攻撃	サ
	51	グリフォン	15	3	310	65	45	単・光	強化	サ
	54	バジリスク	15	2	460	50	30	単・闇	弱体	シ

神族デッキ

守りに強い特殊技でしぶとく生き残れ!

防御重視の1STパーティで初戦をしのぎ、2NDパーティで制圧を狙っていく。2NDパーティは移動が遅く戦闘も弱いため、交戦状態になったらガネーシャ以外を前に出し、折を見て撤退しよう。1STパーティはコスト順に特殊技を使用。やまたのおろちはSRなので、代わりに入手しやすいフェニックスを組み込むのもいい。あまり前に出し過ぎないように。

複数に放てる特殊技も強力。コスト以上の働きを見せる。

	NO	カード名	コスト	SPEED	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	29	やまたのおろち	25	3	485	55	40	複・炎	弱体	ー
	34	麒麟	15	4	485	40	35	単・雷	強化	ゲ
	38	エンジェル	10	3	440	35	25	単・光	強化	ゲ
2ND	33	ガネーシャ	20	4	480	40	60	単・光	移動	サ
	35	ユニコーン	10	3	415	35	30	単・雷	強化	ゲ
	40	セルケト	10	1	415	30	35	単・雷	攻撃	ア/サ/ゲ

海種デッキ

バランスのいい特殊技を活用しよう

神族戦を視野に入れた、戦闘を主体にしたデッキ。神族が相手のときは、1STパーティに闇属性を3体集めよう。コカトリスが居た場合などはSPEED4で1STパーティを組むのがオススメ。2NDパーティ出撃後は、出会い頭で攻撃の特殊技を連続でたたき込み、相手の手駒を早めに減らしたい。余裕があれば、ゲートやサーチ・アイの封印も狙っていこう。

魔種に強い特殊技が魅力。ゲージがたまったら前進して放とう。

	NO	カード名	コスト	SPEED	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	63	マカラ	10	3	405	35	30	複・闇	弱体	ー
	67	シー・パンサー	15	3	460	40	40	単・炎	強化	ゲ
	73	ニクサー	15	4	435	45	40	単・闇	強化	ゲ
2ND	68	アクアライダー	15	4	485	45	30	単・撃	攻撃	サ
	70	みずち	20	4	480	40	60	単・闇	回復	ゲ
	71	マーメイド	10	3	440	30	30	単・光	攻撃	サ

不死デッキ

敵を逃がさず確実に全滅させる

対神族を考慮した純粋な戦闘型デッキ。1STパーティはゾンビードッグとレイスで相手に特殊技を使われる前に倒すのが目的。相手が1STパーティにコストが低いものをそろえた場合は、ゾンビードックの特殊技ゲージがたまるまでは戦闘を仕掛けないのが無難だ。2NDパーティは戦闘に特化しつつリッチで足止めをして全滅を狙っていく。リッチの特殊技のタイミングが鍵を握るぞ。

移動が遅いデメリットを帳消しにする逸材。確実に勝とう。

	NO	カード名	コスト	SPEED	HP	ATK	DEF	攻撃	特殊技	スキル
1ST	90	落武者	15	2	435	30	55	単・闇	攻撃	サ/シ
	92	レイス	10	2	365	30	45	単・炎	弱体	ゲ/シ
	100	ゾンビードッグ	15	4	435	35	50	単・闇	弱体	サ
2ND	86	ダンピール	15	3	435	25	60	単・炎	強化	サ
	84	ヴァンパイア	20	2	430	35	75	単・闇	強化	ゲ/シ
	94	リッチ	15	3	385	35	60	単・闇	弱体	シ

ゲージ関連の基本事項から徹底解説！

特殊技の仕組み
SPECIAL SKILL DATA

対戦を有利に運ぶ上で、欠くことができない使い魔が持つ各種の特殊技。その基本となる仕組みに加え、カテゴリー別にまとめた詳細なデータを一挙掲載！

多彩な使い魔たちが持つ多種多様な特殊技の概要

使い魔ごとに設定された各種ステータスや攻撃&弱点属性などの基礎部分も大切だが、使い方次第で戦闘の勝敗を左右する特殊技&必殺技も重要な要素の一つ。実際にプレイして体験済みのプレイヤーも多いとは思うが、まずはおさらいも兼ねて特殊技&必殺技の概要を詳しく説明しておこう。

これまでも繰り返し説明してきたが、カードごとに設定された特殊技ゲージは、時間経過で一定量が増加（詳細は下記参照）。このゲージがMAX状態になれば、好きなタイミングで特殊技&必殺技を発動できる。その流れを分かりやすくチャートにまとめると、ゲージの状態に合わせた3段階に分かれる。注意してほしいのが、3段階目の「WAIT＝待ち時間」。このおかげで、コスト10×2回＝コスト20×1回ではなく、コスト30×1回となることを覚えておきたい。また、特殊技の性能については、次ページ以降でカテゴリー別に解説。特殊技の取捨選択にも役立つ情報なので、隅々まで目を通しておこう。

特殊技には全部で9種類のカテゴリーが存在。どんな特殊技があるか知っているだけでも違うので、一通りチェックしよう。

特殊技ゲージのチャージと待機時間

START チャージ時間 → 発動OK ゲージMAX → WAIT チャージ待ち

コスト依存でゲージ増加

対戦スタートと同時にゲージがたまりはじめ、コスト10なら約4カウントでゲージMAXに。ストック状態の使い魔もチャージされるが、例外的にストックプレイス内に居ると減少する。

先行入力による割り込み

ゲージMAXの状態であれば、いつでも好きなタイミングで特殊技を発動可能。ただし、1回ごとに次の優先権が相手へ移るため、連続使用時は必ず割り込まれてしまうぞ！

使用回数で硬直が延長？

特殊技の発動後は、即座に再チャージされずに一定のWAIT時間（初回コスト10相当）が存在。WAIT時間は使用回数に応じて加算され、その使い魔が倒されるまでリセットされない。

特殊技と必殺技の相違点について

プレイヤーのオーバーキルに関しては、基本的に使い魔の特殊技と同じ扱いだと考えてOK。主な違いとしてはWAIT時間が無く、必殺技ゲージの余剰分をストックして残せる。

つまりレベルアップで必殺技ゲージの上限さえ上がっていれば、ゲージMAX後も余剰分を事前にチャージ可能。次回の再チャージに余剰分を持ち越すことができる仕組みだ。

ゲージのチャージ速度と例外的な使い魔の存在

これまでも繰り返し説明してきたが、原則として特殊技ゲージのチャージ時間は、使い魔のコストに比例して長くなる。具体的にはコスト10を基準（約4カウント）とした場合、コスト20ならコスト10の約2倍、コスト30であれば約3倍のチャージ時間が必要になる。つまり高コストほどチャージ速度が遅い＝使用回数が少なくなるのだ。これがチャージ速度の基本法則となるが、強化と弱体の一部と回復のみ例外が存在。具体的には、移動操作系や複数を対象にする弱点付加などを持つ使い魔は、一律でコスト30扱いとなる。なお対象となる使い魔の詳細については、リストの方にまとめて掲載しておくので覚えてしまいたい。

■コストによるチャージ速度の変化

[illegible]	[illegible]	[illegible]
10 ○	-	×1
15 ○◐	-	×1.5
20 ○○	LV.1	×2
25 ○○◐	LV.2	×2.5
30 ○○○	LV.3	×3

速 ↑ 遅

コスト30扱いの使い魔

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
超獣	ケイロン	弱体	プレッシャースタンプ
	レオントケンタウロス	弱体	襲撃の眼差し
亜人	ゴブリンファイター	強化	狂走陣
神族	パワーズ	弱体	裁きの烙印
	フェニックス	回復	再生のはばたき
	ユニコーン	強化	駿足のいななき
	ハヌマーン	弱体	アグニの秘術
	アヌビス	弱体	重力増強
魔種	オルトロス	強化	ハンターダッシュ
	インキュバス	弱体	痛雷の悪夢
海種	みずち	回復	生命の水
不死	デュラハン・ランサー	罠	冥界呪縛
不死	リッチ	弱体	呪縛霊憑依

全100種類の使い魔カードで、コストに関係無くチャージ速度が遅いのは上記13体。とりあえずは「移動速度」と「回復」絡みだと覚えておくこと。

カテゴリー別に徹底解説！

特殊技データファイル

ここでは使い魔が持つ特殊技（強化・回復・解除・弱体・移動・妨害・特殊・攻撃・罠・特殊といった全9種類）をカテゴリー別に詳しく解説。系統ごとの効果内容に加えて、その効果時間から数値データまでまとめてある。また、特殊技の解説＆データと併せて、どの種族に存在するかを一覧表記。使い魔＆種族選びの早見表になっているので、デッキ構築の参考として見てほしい。

●データリストの見方●

①単	効果②	効果の内容
	時間③	約●カウント

④種族	有無⑤
超獣	○
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	○
機甲	-
不死	○

①：特殊技で指定可能な効果対象 単（自分or単体）／複（範囲内のすべて）／全（単以外の固定対象のみ）
②：詳細な効果内容（数値データ）
③：効果が継続するカウント数
④：項目に該当する種族の一覧
⑤：項目に該当する使い魔の有無

特殊技データ① 強化

デッキ強化の即戦力になる特殊技。効果時間に注意して活用していこう！

1 2 攻撃＆防御力UP　4 ゲージを増加　3 移動速度UP　5 属性無敵の付加

1 攻撃力UP

対象カードの攻撃力を一定量アップさせる特殊技で、攻撃の要である通常攻撃のダメージアップが可能。なお、複数に効果のある特殊技は、同種族（プレイヤー含む）のみ効果大の恩恵を得られる。

種族	有無
超獣	○
亜人	○
神族	-
魔種	○
海種	○
機甲	-
不死	○

単	効果	攻撃力＋40
	時間	約5カウント
複	効果	効果小:＋20／効果大:＋40
	時間	約2カウント

複の範囲指定はアバウトなので、扱いづらい形も発動カードに対象を密着させればOK！

サキュバス

コストパフォーマンスに優れた優秀コモン。効果範囲も十字型と扱いやすいぞ。

2 防御力UP

対象カードの防御力をアップ可能な特殊技で、あらゆるダメージを軽減できる汎用性が魅力。基本的に攻撃力UPと同様で、複数の効果大は同種族のみ。ただし上昇数値は攻撃力UPよりも低いようだ。

種族	有無
超獣	-
亜人	○
神族	○
魔種	○
海種	○
機甲	-
不死	○

単	効果	防御力＋40
	時間	約3カウント
複	効果	効果小:＋10／効果大:＋30
	時間	約2カウント

複数指定は効果時間が短めなので、焦って使用して無駄撃ちにならないように注意しよう。

シー・パンサー

汎用性こそ高いが、攻撃力UPに比べると即効性の面ではわずかに劣っている。

3 移動速度UP

対象カードの移動速度を一時的にアップする特殊技。ただし、全体を効果範囲に入れないと、パーティ速度が変わらない点に注意！

また、対象コストに関係無く、一律で30コスト扱いとなる。

種族	有無
超獣	-
亜人	○
神族	○
魔種	○
海種	-
機甲	-
不死	-

単	効果	移動速度がアップ
	時間	約3カウント

ゴブリンファイター

亜人と魔種、神族のみが持つ特殊技。アルカナ持ちとセットでの投入が基本だ。

4 ゲージを増加

対象範囲の使い魔カードに対し、特殊技ゲージを増加させる特殊技。ゲージ増加量は対象コストに影響されないため、コスト30をコスト20相当で運用可能。使い魔のコストが高いほど効果が大きい。

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	-
魔種	○
海種	○
機甲	○
不死	-

複	効果	全体の約3分の1ゲージ増加
	時間	-

アルタイル

コスト20以上との組み合わせがベター。ちなみに自分は効果の対象外となる。

5 属性無敵の付加

指定された属性の攻撃ダメージを完全に無効化する特殊技。単と複の違いは指定属性の数で、総合的に見て単数指定の方が扱いやすい。なお、原則的に弱体の弱点追加で後から効果を上書きされない。

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	○
魔種	○
海種	○
機甲	○
不死	○

単	効果	全属性に対して無敵
	時間	約2カウント
複	効果	指定属性のみ無効化
	時間	約2カウント

ニクサーの場合は、範囲内のいずれか1体が効果対象。麒麟とは効果対象が違うので注意。

麒麟

相手の攻撃力アップにぶつけると効果的。ここ一番で頼りになる定番の壁役だ。

特殊技データ② 回復

効果が絶大な反面、欠点も多いのが悩みのタネ？

1 HPの残量回復

フェニックスとみずちのみが持つ特殊技で、ストックプレイスに戻らずにHPを一定量回復できる。同種族だと効果倍増だが、チャージ速度は最低のコスト30扱い。

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	○
機甲	-
不死	-

複	効果	効果小:＋100／効果大:＋200
	時間	-

みずち

みずちの効果範囲は、若干扱いづらいので注意！

特殊技データ③ 解除

限定的な効果ばかりなので、パラメーター重視で選んだ方がお得かも？

1 施設の封印解除　2 トラップの除去

1 施設の封印解除

封印された該当施設を、フィールド上のどこからでも瞬時に封印状態を解除する。3種類の施設すべてに対応する技は無い（該当施設以外に対しては効果が無い）。

種族	有無
超獣	-
亜人	○
神族	-
魔種	○
海種	○
機甲	-
不死	○

全	効果	該当施設の封印状態を解除
	時間	-

アルビオン

全体的に高コストが所持。中でもアルビオンは優秀。

2 トラップの除去

ラースジャイアントとスカルドラゴンのみが持つ。トラップが設置されていた場合のみ、これを解除＆無効化できる。敵に罠持ちが居ないと、特殊技の意味が無い。

種族	有無
超獣	-
亜人	○
神族	-
魔種	-
海種	-
機甲	-
不死	○

全	効果	トラップを自動解除
	時間	-

ラースジャイアント

発動で待機状態となり、トラップ接触で自動解除。

特殊技データ④ 弱体

強化と対になる特殊技。うまく活用すれば、強化以上の効果を発揮!?

1攻撃力Down　2防御力Down　3移動速度Down　4ゲージを減少　5弱点属性を追加　6特殊技の禁止

1 攻撃力Down

強化とは反対の効果で、対象カードの攻撃力をダウンさせる特殊技。効果時間&上昇数値が同じため、敵の強化を完全に相殺することも可能。なお、単数指定は魔種・ベルゼバブのみとなっている。

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	○
魔種	○
海種	○
機甲	-
不死	-

単	効果	攻撃力−40
	時間	約5カウント
複	効果	攻撃力−40
	時間	約2カウント

コスト25は若干高いが、やまたのおろちは移動速度3と優秀。ポルックスも捨てがたい。

ポルックス

アルカナ持ちの中では、最も打たれ強い使い魔。効果範囲も大きな円形で扱いやすい。

2 防御力Down

強化と正反対で、こちらは防御力をダウンさせる特殊技。実質的な効果は強化の攻撃力アップと同じため、デッキの戦闘力を手軽に上げられるのが強み。いずれもコスト10で打たれ弱いので要注意!

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	○
機甲	○
不死	○

単	効果	防御力−30
	時間	約5カウント
複	効果	防御力−30
	時間	約2カウント

マカラなどは扱いやすい反面、前に出なければならないのが難点。残りHPは常に注意しよう。

レイス

移動速度の面ではマカラに及ばないが、複数指定&平均的なパラメーターは優秀。

3 移動速度Down

強化の移動速度UPと効果内容に違いがあって、対象ユニットを一律で最低ランクまで下げてしまう特殊技。単純に足止めを目的とするならば、敵パーティの1体を効果範囲に捕らえるだけでいい。

種族	有無
超獣	○
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	-
機甲	-
不死	○

複	効果	移動速度が大幅ダウン
	時間	約2カウント

ケイロン

チャージ速度こそ遅いが、いずれも優秀な戦闘要員。高コストほど扱いやすいぞ。

4 ゲージを減少

対象範囲の使い魔すべてに対して、特殊技ゲージを半減させてしまう特殊技。強化のゲージ増加よりもゲージの減少量は多いが、効果範囲の射程距離が通常攻撃より短く若干扱いづらいのが難点だ。

種族	有無
超獣	-
亜人	○
神族	-
魔種	-
海種	-
機甲	-
不死	○

複	効果	全体の約2分の1ゲージ減少
	時間	-

ゾンビードッグ

不死でありながら移動速度4はかなり優秀。横向きで接近すれば即座に撃てる。

5 弱点属性を追加

攻撃属性と組み合わせれば、攻撃力UPよりも高い効果が得られる特殊技。複数指定はチャージ速度が一律でコスト30相当だが、単数指定は通常通りのコスト依存。効果時間も長く、扱いやすい。

種族	有無
超獣	○
亜人	-
神族	○
魔種	○
海種	○
機甲	-
不死	○

単	効果	指定属性の弱点を追加
	時間	約3カウント
複	効果	指定属性の弱点を追加
	時間	約2カウント

特殊技の攻撃と相性がいい複数指定は、チャージ速度がコスト30相当で射程も短い。

ケルベロス

制限が無い単数指定では、移動速度3のケルベロスとキラーフィッシュが優秀だ。

6 特殊技の禁止

特殊技or必殺技のいずれかを一定時間の使用不能な状態にする特殊技。使い魔指定よりもプレイヤー指定の方が効果時間は長い。なお、いずれも対象限定となるので、勘違いしないように!

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	○
魔種	○
海種	-
機甲	-
不死	○

単	効果	必殺技を一定時間禁止
	時間	約3カウント
複	効果	特殊技を一定時間禁止
	時間	約2カウント

神族と不死は単か複、いずれかのみを、魔種だけが両方の特殊技を持っている。

スケルトンファイター

最低のコスト10で、必ず先制可能な点が優秀。これ以外の使い魔はコスト20だ。

特殊技データ⑤ 移動

ガネーシャのために用意されたカテゴリーだ。

1 ゲートへ帰還

分類したものの、該当する使い魔は1体のみ。一見すると平凡な特殊技だが、全滅ダメージを受けないという屈指の強カード。デッキを選ばない汎用性まで併せ持つ。

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	-
機甲	-
不死	-

単	効果	ストックプレイスへ戻る
	時間	-

ガネーシャ

説明不要な1枚。どんなデッキに入れても機能する。

特殊技データ⑥ 妨害

レバー操作の妨害や施設の封印など、間接的な支援効果を得られるぞ!

1レバー関連の妨害　2施設の封印を開始

1 レバー関連の妨害

一つにまとめているが、コカトリスとセラフの特殊技は別モノ。コカトリスのみ効果時間の短縮が可能で、おおよそ半分の時間で移動可能な状態に復帰できる。

種族	有無
超獣	○
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	-
機甲	-
不死	-

複	効果	レバー移動の禁止
	時間	約3カウント
複	効果	レバー操作を逆転
	時間	約7カウント

効果と時間は上がコカトリスで下がセラフ。全く別物だが、いずれも対象1体で効果発動する。

コカトリス

汎用性はあるが、単体だと決定力不足。

2 施設を一定量制圧

封印の一歩手前まで該当施設のゲージを増加させる。しかし、最終的にその施設まで移動しなければ封印できないため、スキルを持たない使い魔とあまりは大差無い。

種族	有無
超獣	○
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	○
機甲	-
不死	-

全	効果	封印寸前まで制圧
	時間	-

リヴァイアサン

リヴァイアサンは封印する施設がランダムで決まる。

特殊技データ⑦ 攻撃

敵ユニットを遠距離から攻撃できるため、先制して一定ダメージを与える。

1 属性の付いた技で相手を攻撃

種族	有無
超獣	○
亜人	○
神族	○
魔種	○
海種	○
機甲	-
不死	○

通常攻撃が被ダメージを覚悟しなければいけないのに対して、安全な場所から一方的に攻撃できる優れた攻撃手段。最も効果を実感しやすく、即効性もある折り紙つきの特殊技だ。ただし、攻撃力は対象別に完全固定となるため、攻撃力UPをかけてもダメージ変化無し。コストによるダメージ増加も無いので、低コストほど費用対効果が高くなっている。

防御力アップは効果がある。弱点の追加ならダメージ増加が見込める。

■各種族が持つ攻撃の属性

種族/属性	撃	炎	雷	光	闇
超獣	○	-	○	●	-
亜人	●	-	●	-	-
神族	○	-	●	-	-
魔種	-	●	-	●	●
海種	●	-	-	○	-
機甲	-	-	-	-	-
不死	●	○	-	-	●

種族別にどの攻撃属性を持つかを表記。○は単体、●は複数攻撃を表している。

単	効果	対象に大ダメージ
	時間	-

範囲内の敵1体に対して、指定属性で大ダメージを与える。狙い撃ち可能で効果も高いが、半面として全般的に特殊技の射程は短め。対象を捕らえるためには前に出なければいけず、やや通常攻撃で狙われやすい。

単体形でも効果範囲を持つ特殊技もあるので、ある程度なら狙い撃ちできる。

複	効果	対象に小ダメージ
	時間	-

範囲内の敵すべてに対して、一律で小ダメージを与える特殊技。単体指定に比べると1体当たりのダメージこそ低めの設定だが、全般的に長距離&広範囲と扱いやすく、2体以上を捕らえることも決して難しくない。

通常攻撃の時と違って攻撃範囲が広いので、容易に複数の敵を捕らえられる。

特殊技データ⑧ 罠

トラップ設置の手間こそあるが、広範囲&複数攻撃で大ダメージは超強力？

1 罠を仕掛けた後、特殊技ボタンを押すと攻撃

種族	有無
超獣	○
亜人	-
神族	○
魔種	○
海種	-
機甲	○
不死	○

読んで字のごとく、発動するとフィールドへトラップを設置。再度、特殊技ボタンを押すことによって、設置したトラップを起爆する一風変わった特殊技だ。使い魔ごとに1体でトラップ1個を設置可能で、特殊技ゲージが溜まった状態でも起爆操作が優先。この操作にも設置～起爆までに若干のタイムラグがあるため、効率よく使うにはかなりの慣れが必要になる。

複	効果	対象に中or大ダメージ
	時間	-

ダメージ系のトラップは、使い魔ごとに若干のダメージ差あり。効果範囲が広いとダメージも高い傾向がある。

複	効果	移動速度が大幅ダウン
	時間	約2カウント

不死・デュラハンランサーのみ、移動速度ダウンの効果。特殊技ゲージのチャージ速度は、コスト30相当なので注意。

攻撃系特殊技のダメージ量について

攻撃&罠による実際のダメージを検証した結果は、ご覧のような形となった。対象のHP&防御力にも左右されるが、おおよそダメージ大×3回で1体を撃退できる。

通常攻撃の場合と同じく、敵の弱点属性を突ければダメージ量も大幅にアップする。

■3段階のダメージ変化

特殊技ダメージ・大
単体指定の攻撃及び、効果範囲大のトラップが該当し、ダメージ系の中では最も大きい部類。

特殊技ダメージ・中
効果範囲が狭いトラップで与えられるダメージ量で、ダメージ大よりも若干だが小さい。

特殊技ダメージ・小
複数指定の攻撃で1体に対して与えられるダメージ量。ダメージ大の約3分の1くらいだ。

ダメージ系の特殊技について、平均的なパラメーターを持つフェニックス(HP410／防御40)を対象として検証。あくまでも平均値を出しただけなので、対象カードのHP&防御力に応じてダメージ量が変化する。

特殊技データ⑨ 特殊

文字通りに例外的な特殊技で、1体の使い魔だけしか持たない効果も多い。

1 特殊技の効果無効
2 施設を一定量制圧

1 特殊技の効果無効

種族	有無
超獣	-
亜人	-
神族	○
魔種	-
海種	-
機甲	-
不死	○

特殊技によって発生した効果を瞬時にすべて無効化する。これを所持する使い魔は、神族と不死で3体存在するが、効果対象が敵・自分・両方のいずれかに限定される。

複	効果	該当対象の効果を解除
	時間	-

アンデッドバタフライ

敵味方の区別無く効果を解除可能で、使いやすい。

2 施設を一定量制圧

種族	有無
超獣	-
亜人	○
神族	○
魔種	-
海種	-
機甲	-
不死	○

妨害とよく似た効果の特殊技だが、こちらはアルカナストーンシールドを少しだけ制圧する。とはいえ、制圧量がごく僅かで、現状だと使用する価値がほぼ無いかも……。

全	効果	ストーンを少量制圧
	時間	-

スフィンクス

コスト15～20の使い魔の割に、効果は薄い。

オンリーワンの特殊技

ここまでカテゴリー別に系統立てた形で解説してきたが「特殊」には移動のガネーシャと同様のオンリーワンな使い魔が多い。これらの詳細な効果については、P.012でまとめて解説してあるので、そちらを参考にしてほしい。

■同系列の特殊技が無い使い魔カード

種族	使い魔名称	種別	特殊技名称
魔種	酒呑童子	特殊	百薬の長
海種	わだつみ	特殊	テレポートチェンジ
不死	ヴァンパイアロード	特殊	インビジブル
不死	ネクロマンサー	特殊	死霊解放

上記リストにまとめた4体の使い魔は、特殊カテゴリーでも特に変わった特殊技を持つ変わり種。敵に使われて戸惑わないように、どんな特殊技か覚えておきたい。

スターターパックを改良して中盤へコマを進めよう

ストーリーモードガイド
STORY MODE GUIDE

今回はストーリーモードの中盤となる6面と4面の全6ステージを攻略。そろそろスターターデッキのみでは厳しくなるので、カードの入れ替えをしよう。

CPU戦の基本：道中

CPUは中央のアルカナストーンが未制圧の場合、毎回中央を狙う性質がある。このため中央のアルカナストーンを死守するのが攻略の基本だ。また自分のパーティーは全滅させられるとアルカナストーンゲージが大きく減るため、全滅はNG。逆にCPUは逃げないので、そのつど全滅させてアルカナストーンゲージを減らせばこれだけで勝てる。

全滅をしないために重要になるのは、戦闘ごとにストックプレイスへ戻って体力を回復すること。ストックプレイスからなるべく近い位置でCPUを迎え撃とう。アルカナストーンに触れるくらいで制圧を防ぎ、敵が1体になったぐらいから戻る準備を。

POINT
- ●戦闘ごとに回復を完了させる
- ●全滅させる

中央のアルカナストーンにギリギリ触れるくらいで迎え撃つのが、CPU戦の基本。第二陣はストックプレイス前で迎え撃ってもいい。とにかく回復重視。

CPU戦の基本：ボス戦

ボス戦は道中と違ってボスを倒したりダメージを与えるとアルカナストーンゲージが減っていく。またアルカナストーンゲージを0にしないと勝つことができない。優勢勝ちができない点に注意。

多くのボスは特定の条件を満たすとSTUNの文字が出て一定時間攻撃し放題になる（約4回程度）。STUNする前はほとんどダメージが入らないので攻撃力上昇系やダメージ系の特殊技はSTUNしてから出そう。逆に防御力上昇系は出会った瞬間に使うとよい。またCPUが狙ってくるアルカナストーンは道中とは違ってランダムなので、できるだけ移動の速いパーティーを組んでいこう。

POINT
- ●ダメージ系特殊技はSTUN後
- ●移動の速いパーティで

STUNさせないと、アルカナストーンゲージを0にするのはほぼ無理。特殊技を使うタイミングを見極め、STUN後に効率よくダメージを与えよう。

CPU戦専用デッキの方向性

先述の通りCPU戦では全滅すると危険なので、1STパーティをストックプレイスで回復しながら運用する。よってなるべく強い使い魔を3体そろえて、残りのコストは同種族のパラメーターボーナスを得るために低コストの使い魔を数体入れよう。または強い使い魔4体で組んで、1体はもしものときの保険として入れるのもいい。

特殊技はダメージ系か能力上昇系でまとめよう。逆に移動系の特殊技はあまり必要無い。なお特殊技の中には、CPUに効果のないものもあるので注意。

防御力	>	攻撃力	>	移動
能力でもっとも重視すべきは防御力。受けるダメージを減らして回復に要する時間を短縮だ。いくらHPがあっても、回復に要する時間が長いと制圧されやすい。		防御力の次は攻撃力に注目。道中ではそこまで重要ではない能力だが、ボス戦では後半になるにしたがって攻撃力が低いと時間内に倒し切れなくなるぞ。		道中は、ストックプレイスと中央のアルカナストーンを往復するだけでいいため、軽視していい。逆にボス戦ではCPUの動きに合わせるため、なるべく高めで。

ボス戦の切り札

後半のボスになるにしたがって体力が多くなり、STUNまでの手順が長くなる。ボスに対してより多くの攻撃を仕掛けないと、倒し切れずに終わることが多くなるはず。特に攻撃力の高くないパーティの場合は苦戦を強いられるだろう。そんなときは防御力DOWNの特殊技を持つカードを入れてみよう。ボスへ攻撃するときに初手で使えば、STUN前からどんどんダメージを与えられるぞ。

アルヒアンゲロス

レイス

序盤戦アドバイス

序盤はスターターデッキでも十分攻略できるので、攻撃力や防御力の能力が高い使い魔が入るだけで安定度がかなり増すぞ。基本能力が高い使い魔は高コストかつレアリティーが高い場合が多いものの、コモンでも強い使い魔は居るので安心。特に右の2体は強力だ。

アルビオン

ワイバーン

パワーズのジャスティスノヴァはカードの向きを変えて逃げよう。

スカルドラゴンは密着すれば痛い攻撃は来ない。まず周りを全滅させよう。

魔法王国 ルクサリア

STAGE 1

地の底の巣

輝ける守護鳥　ガルーダ

●1STパーティ

- ケルベロス
- リッチ

●2ndパーティ

- フェニックス
- バーサーカー

サーチアイを利用すれば2vs4に

最初の1STパーティはケルベロスとリッチ。ケルベロスは戦闘せずにサーチアイを封印しにいく。まずは序盤のアルカナストーンでガルーダとリッチを狙おう。マーメイドを左側に置いておき、リッチと接触したら特殊技で一気にダメージを与えると楽。ガルーダにホールドフリーザーを使われると特殊技が使えなくなるのでその前にマーメイドが特殊技を使うこと。リッチ→ガルーダの順に倒したら寄ってくるケルベロスを倒して全滅させよう。そしてサーチアイの封印を解いてストックプレイスへ戻って回復だ。2NDパーティはフェニックスとバーサーカー。先程の戦闘後にサーチアイの封印を解いておけばフェニックスがサーチアイを封印しにいく。こうなれば先程同様に敵は2体になるので戦闘が楽だ。バーサーカーは基本能力が高いが、攻撃を集中すれば速攻で倒せる。

マーメイドを左側の前衛に配置して出会い頭にリッチへ特殊技を見舞おう。特殊技を出したら早めに後衛と入れ[illegible]

[illegible]アイを封印しにいく[illegible]はケ[illegible]スとフェニックス。どちらも強く[illegible]その都度サーチアイの封印を[illegible]次の戦闘が楽になるぞ。

デッキアドバイス

敵の攻撃がそこまで激しくないのでガルーダにゴーストを狙われなければスターターデッキで十分通用する。入れ替えるならゴーストの代わりに撃属性の攻撃が可能な使い魔を入れよう。ガルーダとケルベロスの弱点を突ける。逆に敵パーティーに炎属性の攻撃を持つ使い魔が2体居るので超獣と亜人はやや使いにくい。

SAMPLE DECK

使い魔名	:	目的
・マーメイド	:	スターター、倒されてOK
・クラーケン	:	スターター、撃属性
・アクアライダー	:	海種、撃属性、倒されてOK
・セイレーン	:	撃属性、基本能力が高い
・アルビオン	:	海種、基本能力高い

魔法王国 ルクサリア

STAGE 2

凍結の呪獄

呪獄の海神　わだつみ

●1STパーティ

- ヴォーパルバニー
- イエティ
- トリトン

●2NDパーティ

- ユニコーン
- マカラ
- セラフ

激戦必至！　全滅をまぬがれよう

ここから敵パーティが4体になるため効率よく戦闘をこなさないと厳しくなってくる。1STパーティはヴォーパルバニーとイエティ、トリトンというかなり攻撃的な編成。光属性が多いのでゴーストは出さないように。戦闘が始まったらまずはイエティへ攻撃を集中しよう。ヴォーパルバニーの特殊技は防げないが、イエティなら特殊技を使う前に倒すことができる。その後はヴォーパルバニー→トリトンの順に倒す。前衛と後衛を入れ替えつつ、可能ならSMASHの操作も取り入れよう。2NDパーティはマカラ、ユニコーン、セラフで1STパーティに比べると多少楽。マカラに防御力ダウンを使われるので最初に1体だけ突出させてすぐに後衛に引っ込めるといい。倒す順番はユニコーン、マカラ、セラフがいいだろう。サクリファイスは1STパーティに使おう。

スターターだけでは厳しくなるこのステージ。特殊技を使われないうちにイエティを倒すのが重要だ。光属性が多いのでゴーストはこの面に向かない。

マカラの防御力ダウンは防げないが一体のみを突出させて使わせて後衛に下げれば、被害は少なく済む。全員防御力がダウンしたら致命的。

デッキアドバイス

光属性の攻撃が多いので不死は不向き。また攻撃力が高くてマカラの防御ダウンも厳しいところ。スターターデッキにクラーケンとマーメイドが居るので海種でまとめるならシー・パンサー、トリトン、アルビオン、みずちなどが居ると便利。敵も海種が多いので魔種や神族の高コスト使い魔を用意できればかなり簡単に勝てる。

シー・パンサー

オーディン

魔法王国
ルクサリア

魔城ルクサリア

BOSS

魔界公妃　ベルゼバブ

特殊能力

- ・3体分裂（光攻撃、闇弱点）
- ・4体分裂（雷攻撃、火弱点）
- ・5体分裂（撃攻撃、雷弱点）

STUN条件	無し

制圧を無視して回復するのがポイント

最初は1体だが、倒すごとに分裂をする厄介なボス。分裂後は画面中央上部に出現する。またSTUNの概念が無く、分裂するごとに攻撃属性と弱点属性が変化するため最初はほんろうされるだろう。

ベルゼバブは分裂すると各アルカナストーンや施設を制圧しに分散する。1体だけなら集中攻撃ですぐに倒せるが、それぞれ担当の施設やアルカナストーンの制圧が完了すると残存しているアルカナストーンへ集まるため、放置しておくとアルカナストーン一つに対しての制圧人数が増えて、一気に落とされてしまう。基本的には分裂した瞬間に端の2体程度を追いかけながら倒し、残りを個別に撃破していく。そして残り1体になったところで施設の封印をすべて解いて、HPを全回復させに戻ろう。HPが全回復したら残りの1体を倒して分裂に備えて特殊技の準備だ。

まず3体分裂まで回復せずに頑張ろう。3体分裂で残り1体にしたら施設の封印を解除してからHPを全回復させる。1体なので制圧速度は遅い。

分裂後は特殊技を総動員して端の2体を倒す。動きが速いので攻撃範囲にしっかり入るようにすること。4枚を重ねて押さえて一緒に操作だ。

デッキアドバイス

分裂数が多い4体と5体のときの弱点と攻撃属性に合わせてデッキを組むのが基本で、魔種は厳しい。ある程度の移動速度も欲しいので、神族の高コストでまとめるか、スターターデッキを改良するなら海種を5〜6体程度を用意する。慣れてきたら地雷の高コストカードを3枚用意するのも手。分裂場所に設置して分裂後にドン！

SAMPLE DECK

使い魔名	：	目的
・マーメイド	：	スターター。倒されてOK
・トリトン	：	分裂時に攻撃力アップ
・アルビオン	：	サーチアイの封印解除
・クラーケン	：	スターター。倒されてOK
・アクアライダー	：	コスト調整。倒されてOK

破壊王国
アケディア

ヴィアラ火山の支配者

飢えたる蛇神　やまたのおろち

●1stパーティ

- ・スピリット
- ・クァール
- ・アクアライダー

●2ndパーティ

- ・ヴォーパルバニー
- ・ガーゴイル
- ・落武者

頭数を減らせばかなり簡単

1STパーティと2NDパーティの両方とも、ダメージ系特殊技で固まっているこのステージ。

1STパーティが1体に対しての特殊技、2NDパーティが範囲型の特殊技だ。特殊技を出される前にスピリットとガーゴイルを倒すのを目標に、残りは個別撃破しよう。敵の系統的には3-2のパワー型と同じイメージだが、やまたのおろちの方がわだつみよりも能力が弱く、範囲攻撃なので攻撃間隔も広い。このため3-2よりも楽にこなしていけるはずだ。1STパーティのスピリットはマーメイドの特殊技で瞬殺できる。また2NDパーティの落ち武者もマーメイドの的。マーメイドを守るような布陣で特殊技を何度も使う形にするといいぞ。なお、やまたのおろちの攻撃は複数にヒットするため、最後に残したあとは左右に大きくパーティを2分割して攻撃しよう。

スピリットはマーメイドの特殊技でHPを半分以上奪える。落ち武者にも強力なので、マーメイドを倒されないようにすると戦闘がスムーズだ。

やまたのおろちのみにした後は、こんな感じで左右に大きくばらけさせて攻撃するといい。どちらか一方しかダメージを受けないのでかなり楽だ。

デッキアドバイス

CPUの攻撃属性は闇と炎が多め。またダメージ系の特殊技を使われる前に頭数を減らせると楽になるので、ある程度攻撃力が高い使い魔が有望。グリフォン、ケルベロス、キメラあたりの魔種を入れて光属性と炎属性を強化するのも手。炎属性でヴォーパルバニーとクァールを速攻で落とし、やまたのおろちに炎弱点を付加しよう。

あまり使わなかったケルベロスを主役にしてもいい。やまたのおろちに炎弱点を付加すればかなり早めに倒せる。

破壊王国
アケディア

STAGE 2

黒い森の守護者

黒い森の守護者 ペガサス

●1stパーティ

- グレムリン
- ワータイガー
- オルトロス

●2ndパーティ

- トロール
- ワーウルフ
- アルビオン

硬い敵と柔らかい敵を見抜け

HPが非常に高くてなかなか倒せないペガサスが、超獣と亜人引き連れた攻撃力の高い編成。1STパーティはグレムリンがアルカナシールドを封印しに向かうので、放置してワータイガーとオルトロスを相手にする。スターターデッキを軸に海種で挑んだ場合、オルトロスに弱点を突かれる上に複数攻撃なので、全員がじわじわ体力を削られてしまう。先にオルトロスから倒そう。ワータイガー→ペガサスの順に倒していくと途中で、グレムリンが横から攻撃に参加してくる。ここはペガサスを先に倒してストックプレイスに戻りながらグレムリンを撃破だ。2NDパーティはワーウルフの攻撃力アップとトロールのダメージ系特殊技が厄介。どちらも防御力は高くないのでトロール→ワーウルフの順に倒そう。アルビオンとペガサスの組み合わせは強いので、サクリファイスも使うといい。

海種メインのデッキだと、オルトロスの複数攻撃が全員にクリティカルになってしまう。見た目にもよろしくない[illegible]

封印されたルカ[illegible]ールドは2ND[illegible]を倒[illegible]よう。1STパーティ[illegible]に向かうと2NDパーティーに阻止される。

デッキアドバイス

超獣と亜人で炎弱点が3体居るので、ここを突きたいところ。スターターデッキをもとに海種で編成してもいいが、炎属性の攻撃ができる不死でまとめるのも面白い。アルビオンを速攻で倒すのを前提にスピリット、ファントム、レイス、ダンピールなどで固めれば能力的にもバランスが良くなる。レイスはアルビオンに使おう。

SAMPLE DECK

使い魔名	:	目的
・レイス	:	炎属性、防御力ダウン
・スピリット	:	炎属性
・ファントム	:	炎属性
・落ち武者	:	ペガサス用
・ヴァンパイア	:	基本能力高い、ペガサス用

破壊王国
アケディア

STAGE 3

破壊王の宮殿

BOSS

破壊王 ラースジャイアント

特殊能力

- アーティラリー（撃属性の弾）
- ジャイアントトルネード（即死の竜巻）

STUN条件	アーティラリーの回避

２種の攻撃を避けるのが課題

まずは周りの使い魔を全滅させて、なるべくアルカナストーンの制圧範囲内に入られないように攻撃を仕掛ける。アーティラリーを使ってきたらボスから攻撃をはずして回避だ。オレンジ色の着弾点に触れないようにレバーで移動しよう。このときボスがアルカナストーンの制圧範囲に入っている場合は、制圧範囲になるべく触れるような感じで移動すること。こうすれば制圧範囲内に陣取られても制圧を遅らせられる。そして弾を3回避けたら自動的にSTUN状態になるので、攻撃方向をボスへ向けよう。この後ジャイアントトルネードを回避してストックプレイスでHPを回復。これを3～4回繰り返せばすぐに勝てるぞ。

アーティラリー中は制圧範囲に触れるように移動するのがポイント。こうするとラースジャイアントが制圧範囲内に居ても制圧を遅らせられる。

STUN状態になったらいっせいに攻撃を開始。ボスへ攻撃方向を向けて、ダメージ系の特殊技を惜しみなく使おう。STUN前は特殊技を温存だ。

ジャイアントトルネードの回避法

パーティーを中央真下に配置して待つ。出たときに一番下なら上へ、中央から出てきたら真下に、カードを一列に並べ直す。

左端中央で待つ。右下に出たら少し上へ移動させよう。右上に出た場合は、真横か斜め下へ向かうのでその場で大丈夫。

中央真上で待つ。右上と左上に出るのは斜め下へ移動するので問題無し。中央真下に出たら急いで左へ移動させる。

目指せコンプリート！ カードリスト CARD LIST

ゲームで排出される使い魔カード、全100種類のデータを一挙公開！ コストやHPといった数値データから、特殊技の種類まで網羅してあるぞ。

※リストのカードナンバーの欄は
1 =コモンカード
1 =レアカード
1 =スーパーレアカード
を表しています。

No	名前	種族	コスト	SPEED	HP	ATK	DEF	攻撃	攻撃属性	弱点属性	サーチ	シールド	ゲート	アルカナ	特殊技名	種類	効果
1	グレンデル		30	4	450	100	50	単	光	炎	-	-	-	-	ホーリー・レイ		マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに光属性のダメージをあたえる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、特殊技ボタンを押すことにより発動）
2	ニーズヘッグ		25	2	435	60	45	複	光	炎	-	-	-	-	終末の咆哮	妨害	敵のサーチアイの封印ゲージを、一定量増加させる。
3	ケイロン		20	3	470	45	35	複	撃	炎	-	-	-	-	プレッシャースタンプ	弱体	範囲内の敵すべての移動速度を下げる。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
4	ワータイガー		20	4	355	80	45	単	撃	炎	-	-	-	-	ビーストチャージ	強化	自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる
5	セイレーン		20	3	330	80	50	単	撃	炎	●	-	-	-	ストームトラップ		マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに撃属性のダメージをあたえる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、特殊技ボタンを押すことにより発動）
6	イエティ		15	3	410	65	25	単	撃	炎	●	-	-	-	絶対零度	攻撃	範囲内の敵１体に撃属性の大ダメージを与える。
7	ワーウルフ		15	4	385	65	30	単	撃	炎	-	-	-	-	フルムーンレイジ	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。（範囲内の種族が超獣の場合、大幅に上がる）
8	レオントケンタウロス		15	3	435	55	30	単	撃	炎	-	-	-	-	襲撃の眼差し		範囲内の敵すべてに一定時間、撃弱点を付加する。
9	クァール		10	4	365	50	25	単	雷	炎	●	-	-	-	ブラスター	攻撃	範囲内の敵１体に雷属性の大ダメージを与える。
10	ヴォーパルバニー		10	4	340	50	30	単	光	炎	●	-	●	-	フラッシュストライク	攻撃	範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。
11	コカトリス		10	3	315	50	35	単	闇	炎	●	-	-	-	石化ガス	妨害	範囲内に敵が1体でも居る場合は、敵のレバー移動を禁止する。（かけられた場合はレバガチャで復帰する）
12	ラース・ジャイアント		30	2	480	50	70	複	撃	炎	-	-	-	-	たくらみの破壊	解除	一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。
13	メフィスト		25	3	455	65	60	単	光	炎	●	-	●	-	リペアシールド	解除	封印された味方のアルカナストーンシールドを修復する。
14	ゴブリンアーチャー		15	2	435	40	45	単	撃	炎	●	-	●	-	怪弦音	弱体	範囲内の敵使い魔すべての特殊技ゲージを、一定量減少させる。
15	ウィッチ		10	2	415	40	25	単	闇	炎	●	●	-	-	魔女の秘薬	強化	自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。
16	トロール		20	2	470	40	40	複	撃	炎	-	●	●	-	パワークラッシュ	攻撃	範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。
17	バーサーカー		15	2	335	55	50	単	撃	炎	●	-	●	-	バーサーク	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。（範囲内の種族が亜人の場合、大幅に上がる）
18	オークオラクル		15	3	460	45	35	単	光	炎	●	-	●	-	クリスタルブレイク	特殊	アルカナストーンゲージを一定量減らす。
19	オーク		10	2	390	40	30	単	雷	炎	-	●	●	-	雷雲招来	攻撃	範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。
20	ゴブリンファイター		10	3	390	35	35	単	撃	炎	●	-	-	-	狂走陣	強化	範囲内の味方すべての移動速度を一定時間上げる。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
21	オーディン	神族	30	4	500	75	65	単	雷	闇	-	-	●	-	斬鉄剣	攻撃	範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。
22	セラフ	神族	20	3	455	50	55	単	光	闇	●	-	-	-	白昼夢	妨害	範囲内に敵が１体でも居る場合は、敵のレバー操作を逆転する。
23	ヴァーチューズ	神族	20	4	455	45	60	単	光	闇	-	-	●	-	戒めの光		範囲内の敵使い魔すべての特殊技を一定時間、使用禁止にする。
24	愛染明王	神族	25	4	485	40	55	複	雷	闇	-	-	●	-	天明封印	妨害	敵のサーチアイの封印ゲージを、一定量増加させる。
25	ゼウス	神族	30	4	500	70	70	単	雷	闇	-	-	●	-	サンダーストーム		マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに雷属性のダメージをあたえる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、特殊技ボタンを押すことにより発動）
26	ペガサス	神族	20	4	480	45	55	単	撃	闇	●	-	●	-	ヘビースタンプ	攻撃	範囲内の敵１体に撃属性の大ダメージを与える。
27	朱雀	神族	20	4	480	55	45	単	炎	闇	●	-	-	-	明鏡止水	特殊	範囲内の敵すべてにかかっている、特殊技の効果を消す。
28	パワーズ	神族	15	4	360	50	50	単	光	闇	●	-	-	-	裁きの烙印	弱体	範囲内の敵すべてに一定時間、光弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
29	やまたのおろち	神族	25	3	485	55	40	複	炎	闇		-	-	-	真紅の魔眼	弱体	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。
30	フェニックス	神族	15	4	410	50	40	単	炎	闇	●	-	●	-	再生のはばたき		範囲内の味方すべての HP を回復する。（範囲内の種族が神族の場合、大幅に回復する）ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
31	アルヒアンゲロス	神族	10	3	440	25	35	単	光	闇	-	-	●	-	堕落の抱擁		範囲内の敵１体の防御力を一定時間、大幅に下げる。
32	玄武	神族	15	2	400	50	30	複	撃	闇	-	●	-	-	龍脈覚醒		マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに撃属性のダメージをあたえる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、特殊技ボタンを押すことにより発動）
33	ガネーシャ	神族	20	4	480	40	60	単	光	闇	●	-	-	-	空間転送	移動	自身をゲートに戻す。
34	麒麟	神族	15	4	485	40	35	単	雷	闇	-	-	●	-	絶対障壁	強化	自身がすべての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。
35	ユニコーン	神族	10	3	415	35	30	単	雷	闇	-	-	●	-	駿足のいななき	強化	範囲内の味方すべての移動速度を一定時間上げる。
36	スフィンクス	神族	20	2	445	50	35	複	撃	闇	●	-	-	-	アルカナ・ダウン	特殊	アルカナストーンゲージを一定量減らす。
37	ハヌマーン	神族	10	4	465	30	25	単	炎	闇	-	-	●	-	アグニの秘術		範囲内の敵すべてに一定時間、炎弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
38	エンジェル	神族	10	3	440	35	25	単	光	闇	-	-	●	-	天使の加護	強化	範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。
39	アヌビス	神族	10	4	405	30	35	複	光	闇	-	-	-	-	重力増強		範囲内の敵すべての移動速度を下げる。
40	セルケト	神族	10	1	415	30	35	単	雷	闇	●	-	●	●	サンダーブレイク	攻撃	範囲内の敵すべてに雷属性のダメージを与える。
41	バハムート	魔種	25	3	410	70	40	複	炎	撃	-	-	-	-	メガフレア	攻撃	範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。
42	ギガス	魔種	30	3	500	90	50	単	闇	撃	●	-	●	-	強制開門		封印された味方のゲートのどれか一つを修復する。
43	酒呑童子	魔種	30	3	475	85	60	単	炎	撃	●	-	●	-	百薬の長	特殊	味方の復活時間を減らす。
44	オルトロス	魔種	20	2	395	50	45	複	雷	撃	-	-	-	-	ハンターダッシュ	強化	範囲内の味方すべての移動速度を一定時間上げる。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。
45	ディアボロス	魔種	25	3	430	90	40	単	雷	撃	-	●	-	-	潜在能力	強化	自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。
46	ワイバーン	魔種	25	3	380	80	60	単	炎	撃	-	-	-	-	プロテクトウォール	強化	範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる）
47	イフリート	魔種	20	3	380	85	35	単	炎	撃	-	-	-	-	地獄の業火	攻撃	範囲内の敵すべてに炎属性のダメージを与える。
48	木霊	魔種	25	2	480	80	40	単	光	撃	-	●	●	-	爆裂閃光花		マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵が居た場合、すべてに光属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、特殊技ボタンを押すことにより発動）
49	ケルベロス	魔種	15	3	410	60	30	単	炎	撃	●	-	●	-	獄炎の眼差し		範囲内の敵１体に一定時間、炎弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い
50	ガーゴイル	魔種	20	3	380	75	45	単	闇	撃	●	-	-	-	ストーンブラスト	攻撃	範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。

スキル持ちの傾向と対策

一人用のストーリーモードだと、あまり有効性を実感できない各種スキル。それぞれ対応した施設の制圧速度をアップでき、間接的に対戦を有利な状況へ運ぶことが可能。中でもSPEED1の使い魔が常備するアルカナスキルの重要性については、これまでも繰り返し説明した通りだ。

だが、アルカナ以外のスキルを持った使い魔にも、いくつかの傾向を見て取れる。具体的に分かりやすい傾向は、使い魔に設定されたコストがそれ。コスト25～30はパラメーターが優秀な半面、スキル無しの使い魔が大半。敵パーティの撃退直後、「サーチ・アイ封印に向かってみたらスキル持ちが撤退中……」はよくある失敗談。とりあえず使用カードだけでも、スキルの有無を覚えておこう。

なお移動速度2がシールド持ちの基本だが、アルビオンとネクロマンサーは移動速度3で密かに優秀。

No	名前	種族	コスト	SPEED	HP	ATK	DEF	攻撃	攻撃属性	弱点属性	サーチ	シールド	ゲート	アルカナ	特殊技名	種類	効果
51	グリフォン	魔種	15	3	310	65	45	単	光	撃	●	-	-	-	ウィンドウォール	強化	範囲内の味方すべてが撃属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
52	キメラ		20	3	430	70	40	単	炎	撃	●	-	-	-	心技封印	弱体	敵プレイヤーキャラクターの必殺技を一定時間、使用禁止にする。
53	オーガ		20	3	395	55	40	複	雷	撃	-	-	-	-	血の契約	強化	フィールド内に居る敵・味方の合計数が少ないほど、自身の攻撃力が一定時間上がる。
54	バジリスク		15	2	460	50	30	単	闇	撃	-	●	●	-	闇の眼差し	弱体	範囲内の敵1体に一定時間、闇弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
55	ガルーダ		20	4	495	50	25	複	光	撃	-	-	-	-	ホールドフェザー	弱体	範囲内の敵使い魔すべての特殊技を一定時間、使用禁止にする。
56	インキュバス		10	2	390	45	25	単	雷	撃	●	-	●	-	痛雷の悪夢	弱体	範囲内の敵すべてに一定時間、雷弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
57	サキュバス		10	3	340	55	25	単	雷	撃	●	-	-	-	エキサイトキッス	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。（範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる）
58	マンドレイク		15	1	360	65	35	単	光	撃	-	●	●	●	球根爆弾	攻撃	範囲内の敵すべてに光属性のダメージを与える。
59	グレムリン		10	3	290	55	35	単	闇	撃	-	●	-	-	小悪魔のダンス	強化	範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量増加する。
60	ベルゼバブ		25	3	435	65	40	複	闇	撃	-	-	-	-	堕落への誘い	弱体	範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、大幅に下げる。
61	わだつみ	海種	30	4	500	65	75	単	光	雷	●	-	●	-	テレポートチェンジ	特殊	ゲート内に居るキャラクターと自身を入れ替える。
62	リヴァイアサン		30	2	455	60	65	複	闇	雷	-	-	-	-	大海嘯	[illegible]	敵のゲートどれか一つの封印ゲージを、一定量増加させる。
63	マカラ		10	3	405	35	30	複	闇	雷	-	-	-	-	軟化粘液	弱体	範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。
64	クラーケン		25	2	455	75	50	単	撃	雷	●	-	-	-	脱力粘液	弱体	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。
65	アルビオン		25	3	480	60	60	単	光	雷	-	●	-	-	サーチアイ再生	解除	封印された味方のサーチアイを修復する。
66	トリトン		20	2	505	50	45	単	光	雷	●	-	-	-	突撃号令	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。（範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる）
67	シー・パンサー		15	3	460	40	40	単	炎	雷	-	-	●	-	鋼のうろこ	強化	範囲内の味方すべての防御力を一定時間上げる。（範囲内の種族が海種の場合、大幅に上がる）
68	アクアライダー		15	4	485	45	30	単	撃	雷	●	-	-	-	アクアストーム	攻撃	範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。
69	ニクシー		10	3	465	30	25	単	炎	雷	●	-	●	-	メンタルチャージ	強化	範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量増加する。
70	みずち		20	4	455	55	50	単	闇	雷	-	-	●	-	生命の水	[illegible]	範囲内の味方すべての HP を回復する。（範囲内の種族が海種の場合、大幅に回復する）ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
71	マーメイド		10	3	440	30	30	単	光	雷	●	-	-	-	深海の光明	攻撃	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージを与える。
72	キラーフィッシュ		10	3	365	40	35	単	撃	雷	-	-	●	-	追撃の眼差し	弱体	範囲内の敵1体に一定時間、撃弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
73	ニクサー		15	4	435	45	40	単	闇	雷	-	-	●	-	無敵の矛	強化	範囲内の味方1体がすべての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。
74	スライム		10	2	430	30	30	複	光	雷	-	-	●	-	感光汚泥	[illegible]	範囲内の敵1体に一定時間、光弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
75	フォーマルハウト	機甲	20	3	520	30	40	複	炎	雷	-	-	-	-	ナパームトラップ	[illegible]	マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、すべてに炎属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
76	デネブ		10	1	365	30	45	単	撃	雷	-	●	●	●	デビリティ	[illegible]	範囲内の敵1体の防御力を一定時間、大幅に下げる。
77	スピカ		15	2	300	35	65	複	光	雷	-	-	●	-	耐電装甲	強化	範囲内の味方すべてが雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
78	アルタイル		10	1	280	35	55	複	闇	雷	-	-	●	●	エネルギーチャージ	強化	範囲内の味方使い魔すべての特殊技ゲージが、一定量増加する。
79	ベガ		30	2	455	50	75	複	炎	雷	-	-	-	-	メルトダウン	[illegible]	マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、すべてに炎属性のダメージを与える。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
80	ポルックス		15	1	485	25	50	単	光	雷	●	-	●	●	ウェポン・ブレイク	[illegible]	範囲内の敵すべての攻撃力を一定時間下げる。
81	ヴァンパイアロード	不死	30	2	525	55	80	単	炎	光	-	●	●	-	インビジブル	特殊	範囲内の味方すべてが一定時間、透明になる。ただし、移動行動以外をした場合、透明が解ける。
82	デュラハン・ランサー		20	2	445	30	55	複	闇	光	●	-	-	-	冥界呪縛	[illegible]	マップにパーティ移動速度低下のトラップを仕掛ける。（トラップをセット後、一定時間を待ち、トラップ範囲内に敵が入ることにより自動で発動）ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
83	スカルドラゴン		30	2	530	40	70	複	闇	光	-	-	-	-	看破の魔眼	[illegible]	一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。
84	ヴァンパイア		20	2	430	35	75	単	闇	光	-	●	●	-	ブラッドエナジー	強化	自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。
85	ファントム		25	3	460	35	65	複	炎	光	-	-	-	-	漆黒の壁	強化	範囲内の味方すべてが光属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
86	ダンピール		15	3	435	25	60	単	炎	光	●	-	-	-	暗黒の力	強化	範囲内の味方すべての攻撃力を上げる。（範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる）
87	ネクロマンサー		20	3	420	35	55	複	雷	光	-	●	●	-	死霊解放	特殊	敵の全体マップに、味方のパーティーのダミーを出す。
88	アンデッドバタフライ		10	4	390	30	40	単	炎	光	●	-	-	-	ディスペルウィンド	特殊	範囲内の敵・味方すべてにかかっている特殊技の効果を消す。
89	スペクター		25	4	560	30	50	複	雷	光	-	-	-	-	防壁再生術	解除	封印された味方のアルカナストーンシールドを修復する。
90	落武者		15	2	435	30	55	単	闇	光	●	●	-	-	影牙一閃	攻撃	範囲内の敵すべてに闇属性のダメージを与える。
91	フランケン		25	2	455	50	75	単	撃	光	-	-	●	-	渾身の一撃	攻撃	範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与える。
92	レイス		10	2	365	30	45	単	炎	光	-	●	●	-	フィアータッチ	[illegible]	範囲内の敵すべての防御力を一定時間下げる。
93	ゴースト		10	2	390	30	40	単	雷	光	●	●	-	-	多重霊体	強化	自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。
94	リッチ		15	3	385	35	60	単	闇	光	-	●	-	-	呪縛霊憑依	[illegible]	範囲内の敵すべての移動速度を下げる。
95	ゾンビホルスタイン		10	2	340	30	50	単	撃	光	●	●	●	-	イレース	特殊	範囲内の味方すべてにかかっている特殊技の効果を消す。
96	アンデッドスカラベ		15	2	335	35	70	単	雷	光	●	-	●	-	アルカナ浸食	特殊	アルカナストーンゲージを一定量減らす。
97	スピリット		15	2	410	35	55	単	炎	光	-	●	●	-	ヘルファイア	攻撃	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージを与える。
98	ゾンビ		15	2	460	35	45	単	雷	光	●	-	●	-	誘雷の眼差し	[illegible]	範囲内の敵1体に一定時間、雷弱点を付加する。ただし、特殊技ゲージのたまりが遅い。
99	スケルトンファイター		10	3	340	30	50	単	撃	光	-	-	●	-	スキルバインド	弱体	敵プレイヤーキャラクターの必殺技を一定時間、使用禁止にする。
100	ゾンビードッグ		15	4	435	35	50	単	闇	光	●	-	-	-	消失邪視	弱体	範囲内の敵使い魔すべての特殊技ゲージを、一定量減少させる。

先月の発表以来、格ゲーファンのハートを鷲づかみにしているVS.シリーズの正統後継作『タツカプ』！　気になる第二弾情報となる今月は、タツノコ・カプコン両陣営とも堂々正統派（!?）の登場キャラクターを公開しよう！

タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES

■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　　：2008年冬予定
■使用基板：——

Text：一姫ニクマ太郎　　※画面は開発中のものです。

天駆ける騎士

タツノコサイド

テッカマン（宇宙の騎士テッカマン）

CV:森功至

タツノコプロが世に送り出したSFアニメの一つ。テックセットシステムを用いたテッカマンへの変身シーンや、武装のギミックも見どころだった。主人公・南城二がテッカマンへ変身し、超人的な能力を発揮している。テックランサーやボルテッカといった多彩な技が、どのように表現されるだろうか!?

[illegible]ける槍、テックランサー[illegible]れを用いるものが多い

ムチ状の武器、テックウィンは、相手を引き寄せる技のようだ。

ハイパーコンボはやはりボルテッカ！ ビーム状に高エネルギーがほとばしる。

登場作品	「宇宙の騎士テッカマン」（1975年）

人類の存亡を背負い、「悪党星団ワルダスター」と戦い続ける宇宙の騎士。その正体は、父親をワルダスターに殺された青年、南城二。技術の粋を集めて開発された"テックセットシステム"を使用し、命を削ってテッカマンへと変身する。

色あせぬ正義の心

タツノコサイド

ヤッターマン一号（ヤッターマン）

CV:喜多村英里

現在リメイク版が放映されているので、幅広い層になじみのあるタツノコキャラだろう。ヤッターマンといえば、多彩な自作のメカニック。数々の超個性的なメカが、どのような形で本作に登場するのか？ それを想像するだけで楽しみなキャラだ。二号やヤッターワン、そして悪役三人組はどうなるか!?

ケンダマジックを使った通常技。かなり長いリーチを誇るキャラになりそうだ。

下段にスライディングが決まる！ リーチとスピードを兼備!?

待ってましたヤッターワン！ これはハイパーコンボ技の一つなのだろうか？

登場作品	「ヤッターマン」（1977年）

この世の平和を守るため、自作の巨大メカとともに世界を駆ける仮面のヒーロー。
キラリと光る白い歯、目元を隠したマスクが特徴。
白兵戦ではオリジナルの武器である"ケンダマジック"を巧みに操り、悪党たちを成敗する。

カプコンサイド

アレックス

（ストリートファイターIIIシリーズ）
CV:安元洋貴

『ストリートファイターIII』シリーズの主人公。レスリングを主体とした力強いスタイルが持ち味だが、同時にかなりテクニカルな面も持っていたユニークなキャラだ。フラッシュチョップのようにスピードのある打撃技、パワーボムに代表されるダイナミックな投げ技を駆使して闘うことになりそうだ。

フラインングクロスチョップで空中から強襲！ 空中戦の能力が気になるところ。

主力打撃技になりそうなフラッシュチョップ。本作でも飛び道具を消せるようだ。

ド派手な演出が施されたハイパーボムが決まった！ ハイパーコンボの一つか？

登場作品	「ストリートファイターIII」シリーズ 「CAPCOM FIGHTING JAM」

マンハッタンに住む青年格闘家。
彼の良き理解者であり恩人であるトムが謎の男に倒されたことをきっかけに、世界を渡り歩くこととなる。
格闘スタイルはレスリング。高速の打撃と、強力な投げ技のいぶし銀な立ち回りを得意とするパワーキャラ。

燃える正義の拳

カプコンサイド

バツ

（私立ジャスティス学園シリーズ）
CV:檜山修之

『私立ジャスティス学園』シリーズの主人公で、直情型の熱血高校生。飛び道具、対空技、突進技といったスタンダードキャラの"三種の神器"を備え、通常技も使いやすい性能のものばかりだ。本作にはチェーンコンボなどジャス学シリーズ同様のシステムがあるため、すんなり溶け込めるかもしれない。

必殺技の気合弾は空中からも撃てる。けん制や連続技などで活躍しそうだ。

突進技の三日月キック。ガッツアッパーも健在で、違和感無く操作できそうだ。

これはハイパーコンボ技だが、もしや愛と友情のツープラトンの再現なのか!?

登場作品	「私立ジャスティス学園」シリーズ

本名は一文字伐（いちもんじ・ばつ）。
大切な者を守るため、己の正義を拳に乗せて闘う熱血高校生。
気合を撃ち出す飛び道具"気合弾"や突進型の対空技"ガッツアッパー"など、技性能にまでその直情的で真っすぐな性格が現れている。

闘劇'08 FINAL 入場チケット販売開始!

2008年 8月15～17日開幕!!

売り切れ必至!? 前売り入場チケット 7月11日販売開始!

闘劇'08 FINALが目前に迫り、入場チケットの前売り指定席券と自由席券の販売を7月11日（金）より開始！この前売り券は、全国各地のローソン内に設置されている「Loppi」で購入可能。なお、当然ながら指定席数には限りがあるので、売り切れになると販売は終了だ。

昨年に引き続き、来場者からの要望に応え、今年からは指定席券にS席とA席の2種が設けられた。どちらも基本は指定日1日の指定席＋他日程2日となっているが、そのほかにお得な3日間通しの指定席券も販売する。

自由席券は混雑が予想され、立ち見も出る。確実に観戦したい方は指定席券を購入するのがベターだろう。

※5歳以下の小児の入場料は無料です。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場は、全日無料です（ただし本人確認させていただきます）。
※決勝大会は雑誌・ビデオ（DVD）・テレビ・ネット配信など、各種媒体向け撮影・収録・取材が入ります。撮影されることをご了解の上、チケットのご購入・ご来場をお願い致します。

全国ローソン設置の「Loppi」でご購入頂けます。
Lコード　32220

※前売り券の販売は7月11日（金）から8月12日（火）までですが、売り切れ次第販売は終了致します。

電話予約・お問い合わせ
自動音声予約（要Lコード／24時間対応）
0570-084-003
オペレーター予約問い合わせ（10:00～20:00）
0570-000-777

インターネット予約※要有料会員登録
http://l-tike.com/

1st Day 8/15（金）
鉄拳6（3on3）32チーム
バーチャファイター5（3on3）32チーム
スーパーストⅡX（2on2）32チーム

2nd Day 8/16（土）
ストⅢ 3rd（3on3）32チーム
KOF98UM（1on1）64人
北斗の拳（1on1）32人

3rd Day 8/17（日）
GGXX ΛCORE（3on3）32チーム
アルカナハート2（1on1）32人
メルティブラッド（2on2）32チーム

販売方法	種別	日程	税込価格	備考
前売り券（ローソンチケット）Lコード32220 ※前売り券の販売は7月11日（金）から8月12日（火）までです。	指定席券S	8月15日（金）	予価2,300円	指定席は15日のみ。16日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月16日（土）	予価2,300円	指定席は16日のみ。15日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月17日（日）	予価2,300円	指定席は17日のみ。15日・16日は自由席扱いで入場可。
		全日程（3日間）	予価3,900円	15日～17日の全日指定席。
	指定席券A	8月15日（金）	予価1,900円	指定席は15日のみ。16日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月16日（土）	予価1,900円	指定席は16日のみ。15日・17日は自由席扱いで入場可。
		8月17日（日）	予価1,900円	指定席は17日のみ。15日・16日は自由席扱いで入場可。
	自由席	全日程（3日間）	予価1,700円	自由席として15日～17日の3日間有効。

闘劇'08 FINALの会場はディファ有明!

〒135-0063 東京都江東区有明1-3-25
TEL：03-5500-3731
http://www.differ.co.jp/

◎大会名称◎「闘劇'08 FINAL -SUPER BATTLE OPERA- THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称：闘劇'08 FINAL）
◎大会主催◎株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
◎大会プロデューサー／実行委員長◎猿渡 雅史（株式会社エンターブレイン アルカディア編集部）
◎実行委員◎山岸 勇（BEAT-TRIBE）／松田 泰明（GAME-NEWTON）／前田 香弘（neo amusement space a-cho）／鶴巻 雄一（埼玉ボビー）／今井 恵介（Gamer's VISION）
◎協賛◎アークシステムワークス株式会社／株式会社エクサム／株式会社SNK プレイモア／株式会社カプコン／株式会社バンダイナムコゲームス（50音順）

お問い合わせメールアドレス
info2k8@tougeki.com
オフィシャルホームページ
http://www.tougeki.com/

※写真は昨年開催した闘劇'07 FINALのものです。

強くなるためには欠かせない！ 絶賛発売中ムック!!

闘劇魂 Vol.9

強くなりたい方のための至高の書!!

表紙は[illegible]る新作稼働目白押し！ さらに、好評稼働中の『戦国BASARA X』と『アルカナハート2』では特集記事とDVDにコンテンツを収録。もちろん、その他の人気タイトルもしっかりフォローしています！

絶賛発売中!!

価格1,449円（税込）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH Master Guide

KOF'98UMを極めるための奥義書!!

各種システムの解説、全キャラクターの技を写真付きで解説、対戦攻略、CPU攻略など、KOF'98UMのあらゆる情報を掲載。さらに、PS2版にも対応しているので、1粒で2度おいしい内容です!!

絶賛発売中!!

定価1,554円（税込）

戦国BASARA®X 攻略ガイド

戦国乱世の"英雄（HERO）"になるための入門書!!

本作の魅力を凝縮したムックが登場。システム解説はもちろんのこと、個性的なキャラクターたちの技も詳しく解説しているので、初心者でも安心の内容。設定資料を掲載しているので、見るだけでも十分楽しめる一冊！

絶賛発売中!!

定価1,550円（税込）

熱い夏をもっと熱くするムックが、続々登場予定!!

アルカナハート2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

聖女たちの魅力のすべてを公開!

ファン必見のコンテンツを満載した下巻がついに発売！ 設定資料やボイス＆メッセージ集、全技＆システムの詳細数値データなどを収録！

7月15日発売予定

定価1,680円（税込）

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 攻略ガイド

至高の"ガンダム祭り"をムック化!

全機体の技＆[illegible]数値データ、システム解説、CPU攻略など、機体ごとの特徴を収録。すべての機体を乗りこなせ！

7月18日発売予定

定価1,500円（税込）

アルカディア カードゲーム コンプリート Vol.2

最強カードゲーム本第2弾が登場!!

新作タイトルの『WCCF』をなんと！ 60ページにわたり大特集!! その他にも新作・人気のタイトルが目白押しのラインナップでお届けします！

7月28日発売予定

予価1,000円（税込）

闘劇魂 Vol.10

強さを求める格闘ゲーマーへの一冊!!

格闘ゲームフリークに贈る、格闘ゲーム専門誌第10弾！ [illegible]った、イザベラ・ネオ24時間[illegible]を収録したDVD付き！

7月31日発売予定

価格1,449円（税込）

LORD of VERMILION

紅蓮の王を目指す方々への指南書!!

好評稼働中のタイトルが早くもムック化！ カードリスト、システム解説、デッキ構築の解説。さらに、付録DVDにチュートリアル映像を収録しているので、カードゲームが初めての方でも安心の内容!!

2008年7月発売予定

闘劇魂 THE9thVFR BEAT-TRIBE CUP 特集号

バーチャファンの方々お待たせしました!!

前回から2年の月日を経て開催された、『VF5』最初で最後のビートライブカップを収録。当日、見に行けなかった人も、もう一度見たい人もお楽しみに!!

2008年夏発売予定

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）もしくは、エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート　（お電話によるお問い合わせ）　電話番号:0570-060-555

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　電話(0570)060-555(代表)
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先　エンターブレインストア　E-mail:cs@eb-store.com
または弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。

株式会社 エンターブレイン

新しい時代は、すぐそこに！

稼動から4カ月、ついに新カードの情報が公開！　今号では2枚のカードを先取りで紹介するぞ。また、7月1日からはじまる「プロモーションカード交換キャンペーン」情報や、オンラインアップデートの情報もばっちり掲載。さらにオリジナルプロモーションカードに加えて、なんとアレキサンダーを描いた小説が連載開始！　ますます広がる『悠久の車輪』の世界に、わくわくが止まらない！

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー　：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法　：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日
■使用基板　：TAITO Type X2

月刊アルカディアオリジナルプロモーションカード登場！

※このカードがゲームで使用できるようになるのは、7月末予定のバージョンアップ後になります。

真実の刃フランシャード　PR

3/3

HP	1099
ATK	64
INT	5

召喚獣カスタマイズ　HP↑

アビリティ　**風の護り**　AP 2
一定時間の間、このユニットの防御力を上げる。

スキル　**癒しの願い**
このユニットが戦闘不能状態になったとき、味方ユニットをランダムに一体選び、HPを回復する。

コストパフォーマンスに優れたLV3キーパー

美麗な女騎士であり裁判官でもあるフランシャード。イラストを描くのは本誌別冊『闘劇魂』の表紙でお馴染みのshuji sogabe氏だ。今号付属のプロモーションカードで、7月末予定のバージョンアップと同時にゲームでも使用可能になるぞ。

LV3キーパーはアルカディア軍の中では3体目で、ほかの2体と違い自分自身だけに効果のあるアビリティを持っている。強力だがコンボデッキ以外ではアビリティの使いどころが難しい《ar001U 青き宝玉チュレージ》や、相手のデッキによって有効性が変わる《ar005U 金の腕輪ダーク》と違い、単体でも完全に能力を発揮できる点は大きな魅力といえる。

デッキの中のポジションで考えるならば、素直に前衛やマスターの盾にするのがいい。もともと優秀なパラメータに加えて「風の護り」を持っているので、強力なユニットとも真っ向勝負ができる安定感のある壁になってくれるだろう。

プロモーションカード交換キャンペーン

開封済みカードパックを集めて、イラストレーター「結城信輝」氏の書き下ろしプロモーションカード《獅子竜アルビレオ》と交換だ！

イラストは有名アニメーターの「結城信輝」氏が手がけたもの。ユニットタイプがキーパーなので、乗っているのは地竜だと思われる。

開封済みカードパック(注) 20枚で手に入る獅子竜アルビレオ。AP2と非常に軽いアビリティの持ち主で、使い勝手のいいユニットに仕上がっている可能性が高い。《ba016U 未来を紡ぎしミルザム》などで「逆境の力」が発動した後にも生還できるように工夫すれば、ますます強力なユニットになるだろう。

(注)カードパックとはゲーム終了時に排出されるカードを包んでいる包装袋のことです。

「悠久の車輪～Eternal Wheel～　プロモーションカード交換キャンペーン」詳細

■キャンペーン期間
平成20年7月1日(火)～7月28日(月)
締め切り当日の消印のあるものまで有効。

■応募方法
・カードパック20枚を一口とし、専用応募用紙に必要事項『お客様の氏名(フリガナ)、郵便番号、住所、電話番号、年齢、職業、性別、アンケート回答』を明記の上、同封してご応募ください。
・専用応募用紙は「悠久の車輪～Eternal Wheel～」の設置店舗備え付けのものか、公式WEBサイトからダウンロードしてプリントアウトのうえご利用ください。
・お一人様何口でも応募できます。一回の発送の際に何口お送りいただいても結構です。
・応募に際し、キャンペーン事務局までの送付は、お客様のご負担となります。

■応募先
〒101－8977「郵便事業株式会社　神田支店留め
「悠久の車輪」キャンペーン事務局」宛
※ご応募は郵送に限定させていただきます。

■注意事項
・ご応募一口に対し、1枚プロモーションカードをお送りいたします。口数の制限はございません。
・送料金不足の場合はお受取りできませんのでご注意ください。
・カードパックが欠損している場合や、一口に満たない場合は、ご応募を無効とさせていただきます。
・専用応募用紙の記入事項は、アンケートを含めて全てご記入ください(必須)。応募内容に誤りや記入漏れがあった場合は、ご応募を無効とさせていただきます。
・賞品の発送は、専用応募用紙に記載された住所に限らせていただきます。発送先の変更、複数の送り先への分納はできませんので、あらかじめご了承ください。
・賞品の発送開始は、公式サイトにてご案内いたします。
・賞品の発送をもって、発表に代えさせていただきます。なお、賞品の未着などお問い合わせに関しては、お答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
・賞品は予告無く同等のものと変更させていただく場合がございます。

■個人情報の取り扱いについて
当キャンペーンに際して株式会社タイトーがお客様からお預かりした個人情報は、賞品の発送と、それに関連するサポート以外の目的には利用いたしません。また、その個人情報を無許可で第三者(業務委託先除く)に提供することはありません。発送に利用した個人情報は、発送終了後3カ月以内に適切に処分させていただきます。
なお、お客様アンケートの回答内容のみ、個人を特定できない統計情報としてキャンペーン後も利用させていただきますので、あらかじめご了承ください。

■お問い合わせ先　株式会社タイトーお客様相談センター　TEL:0120-57-0788（年中無休　10:00～18:00）

アルビレオで妄想：今回アビリティの詳細までは公開されなかったアルビレオ。ただ情報公開を待っているのもつまらないので、ここは一つ効果を想像してみよう。バハムートロアであるのだから、きっと移動系だ。咆哮なのだから、敵を遠ざける能力でどうだろう。全然違うかもしれないが、想像をめぐらして待っていた方が楽しいし、期待も膨らむというものだろう。

あのカードを使ってみようEX

追加カード緊急発表!!

7月末のカード追加に先駆けて、2枚の新カード情報を大紹介するぞ。詳細は未発表だが、興味深いデータ満載だ!

戦争の背後で暗躍する影《カサンドラ公爵》

新カード1枚目は、シルヴァランドやバハムートロアを背後から操っていた公爵カサンドラだ。公開されたカード表面からは、これまでのカードとは一線を画す能力を持っていることが読み取れる。カードの下部、HPとATKの間には所属勢力のシンボルが表示されているが、カサンドラ公爵にはアルカディアとバハムートロア、二つのシンボルがある。

これによって例えば生成したエレメンタルが二つの勢力どちらのエレメンタルとしても扱われる、という効果などがあるとすれば、今までにないデッキを組む事が可能になるぞ。

編成例

《カサンドラ公爵》
《ar006U 黒熊の傭兵オフリド》
《ar007C 黒熊の傭兵リオン》
《ar019C 光の歌い手アヴェル》
《ba004C 河の終わりに住むアケル》

勢力が二つある事によって、2勢力のエンチャントが可能になったら、という前提で組んだデッキ。相手がダメージアビリティや弱体化アビリティを使う場合は、カサンドラとアケルが相手ユニットと戦闘になりやすい位置のエレメンタルを生成し、アケルのエンチャントで相手のアビリティを無効化する。そういったアビリティを使ってこないようなら、アヴェルのエンチャントを中心にアケルの移動力を活かした戦い方にする。敵によって戦い方を切り替えて変幻自在に戦えるぞ。

登録しやすく復活しにくい《宮廷魔術師ジャービ》

もう1枚の新カード、宮廷魔術師ジャービも、これまでのカードとは大きく違う要素を持っている。今までは必ず同じだったLVとCOSTが異なっているのだ。

レベルは2しかないのでデッキに組み込むのは簡単なのだが、コストは大きいので戦闘不能になると戦線復帰には時間がかかる。だがLV2マスターとしては破格のHPを持っているので、倒されずに戦っていくのはそう難しくないと思われる。

またこのユニットには一つとても興味深い秘密がある。実はジャービはもう既にこっそり登場しているのだ。正解はページ下コラム「妄想の車輪」にあるので、クイズ代わりに探してみるのも面白いだろう。

編成例

《ジャービ》
《sc013C 深遠の歌い手チェルミ》
《ne002R 厳格なコルツフット》
《ne006U 戦闘用メイドアンジェリカ》

アウイン率いるスケールギルド教導団の一員と思われるジャービは、レベルとコストの差による高いパラメータを活かせる構成ならデッキを選ばず活躍できるだろう。この編成例では、LV2としては破格の1000HPを活かすためにチェルミと組ませて、二人の強力な射撃で場を制圧させつつ、アンジェリカとコルツフットで魔法陣の攻防を制する、という方針だ。万が一ジャービが撤退した場合も、「意義ある撤退」による豊富なMPが支えてくれるだろう。

6/16バージョンアップ検証

前回掲載したシステム変更だけでなく、初のバランス調整となる今回のバージョンアップ。ここではアビリティとスキルに加えられた変更点をいくつか紹介する。

今回のバージョンアップの大きな変更として、天候がランダムで決定されるようになった。これまでは一部のシナリオ以外は開始時は「晴れ」であったが、今後は「晴れ」と「雨」がランダムに決定される(シナリオは以前と同様)。それに伴い、天候操作のアビリティには全て100カウントの効果時間が設けられた。

また、INT操作系アビリティの効果時間が大幅に延長され、60カウントを超える長さになっている。必要APの低いステラならアビリティを2度がけすることも可能だ。

ほかの能力が低いイメージのあったカードにもさまざまな強化がなされており、これによって新しいデッキの可能性も開けてきそうだ。

カード	種別	変更内容
ar002C 黄金の羽ソゥリス	アビリティ	効果範囲変更
		効果変更
		効果時間変更
ar018SR 灰色の賢者サウザンド	スキル	効果変更
gr001C 大爪ゴブリン　ジュンガ	アビリティ	仕様変更
gr002C 終わりの獅子騎兵隊ブロ	アビリティ	効果変更
		効果時間変更
gr010C 死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ	アビリティ	効果時間変更
gr014U つるはしゴブリン　オユー	アビリティ	効果範囲変更
gr018C 火を操る巫女シシャ	アビリティ	効果変更
sc004U 王宮書記官クリン	アビリティ	仕様変更
sc009SR 鮫の王レッドアイ	アビリティ	効果時間変更
sc015R ダライアス	スキル	効果変更
sc018R 緑海の幻術師ステラ	アビリティ	効果時間変更
ba018C 焼き焦がすシリウス	アビリティ	効果範囲変更
		効果時間変更
ba019U 槍の支度するムフリ	アビリティ	効果変更
ne006U 戦闘用メイド　アンジェリカ	アビリティ	効果時間変更
ne012U 戦闘用メイド　マジョラム	アビリティ	効果時間変更

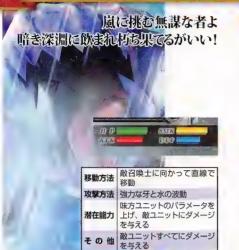
離れた場所のエレメンタルを一撃で破壊できる脅威のアビリティと、デッキの負担にならずサイドボードにも簡単に入るレベルの低さで猛威を振るったオユーは、アビリティの範囲が大幅に縮小された。

レベルから見たATKの低さが目立った《ar018SR 灰色の賢者サウザンド》だったが、調整によって「集約する魔力」が強化され、APが3まで溜まった時のATKが29になるとともに、射程がさらに延長された。

妄想の車輪 ジャービの秘密：記事中でふれたように、ジャービは実は既に登場している。どこにいるのかというと、《sc014U 深海の教官アウイン》の絵の中にいるのだ。カードを持っていたら確認してみよう。アウインの左手前にいる女の子がジャービだ。ジャービがカードとして登場したのだから、もしかしたらほかの女の子たちも登場するのかも!?　7月末が待ち遠しいぞ。

リヴァイアサン大解説

解説最後の一体はスケールギルドのリヴァイアサンだ。そのスピードの遅さゆえに使いにくく思う人もいるが、特徴をちゃんと把握すればかなり頼れる召喚獣だ。

移動方法	敵召喚士に向かって直線で移動
攻撃方法	強力な牙と水の波動
潜在能力	味方ユニットのパラメータを上げ、敵ユニットにダメージを与える
その他	敵ユニットすべてにダメージを与える

ゆっくりと押し寄せる青き海獣

リヴァイアサンはタイプとしてはラファエルなどと同じ移動型で、攻撃方法は直接攻撃と敵全てに微量のダメージを与える水の波動だ。移動速度がとても遅く、また直接攻撃一発のダメージは大きいのだが攻撃間隔が非常に長いため、最終的なダメージはほかの召喚獣とあまり変わらない。

では、リヴァイアサンの利点とはなんなのか。

まず一つ目の大きな利点は、魔法陣の大きさから与えるダメージを測りやすいことだ。リヴァイアサンの攻撃回数は最大でも4回、というのを基準に、2回の召喚で勝利できるように大きさを調整しよう。敵の潜在能力を抑制することができる。

またもう一つの利点は、欠点でもあるスピードの遅さだ。遅い分魔法陣が狭くてもかなり長い間戦場に残っているので、対ユニット戦闘で苦戦している場合、召喚士に与えるダメージを考えず呼んでも役に立ってくれる。リヴァイアサンと一緒にユニットを攻め込ませて、ユニットで敵召喚士を攻撃するのにも便利だ。

中央付近からでも敵召喚士まで約10カウントかかる。攻撃の間隔も約10カウントなので、4回攻撃するには約50カウントも必要ということになる。

召喚時の魔法陣の広さと与えるダメージ

約50%の魔法陣

攻撃力は高いが速度が遅いため、面積比で見たダメージ量はほかの召喚獣と大きくは変わらない。

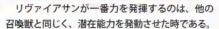
約100%の魔法陣

4回攻撃しただけでここまで減らせる。ただし、実戦では妨害があるので、そんなに簡単ではない。

攻撃1発で与えるダメージの量

一撃の破壊力では、文句なく最強の召喚獣であることが分かる。うまく攻撃できるように露払いしてやろう。

潜在能力で怒涛の反撃だ

リヴァイアサンが一番力を発揮するのは、他の召喚獣と同じく、潜在能力を発動させた時である。

潜在能力発動時は召喚と同時に敵ユニットに大きなダメージを与える。さらに一定時間味方ユニット全てのATKを15上昇させるので、対ユニット戦で一気に優位を得ることができる。

リヴァイアサンは上にあるとおり魔法陣が小さくても長く戦場に残るので、強化された味方ユニットと力をあわせて敵を殲滅、魔法陣を破壊すれば、一気に大逆転できるぞ。

潜在能力発動時の攻撃。HPゲージ一本の5割弱程度のダメージを与える。その上で味方が強くなるのだから、十分強力といえる。

外伝シナリオ出現カード全公開！ クラウンシナリオ攻略付き

先月号でもお伝えしたとおり、特定のシナリオで決まったカードをプレイスクリーンに認識させることで、外伝へ分岐することができる。外伝は基本的に各勢力の主要キャラクターにまつわるエピソードや、関連キャラクターとのつながりが描かれるシナリオになっており、「悠久の車輪」の世界をより深く知ることができるようになっているぞ。

ここでは分岐に必要な全てのカードとともに、物語の裏側で暗躍する邪悪な存在に迫ることができる「クラウン編」の全シナリオの簡単な攻略を掲載する。「クラウン編」をクリアすれば、ツインガルドが車輪大戦以来の混乱に見舞われつつある秘密が分かるだろう。

勢力	シナリオ	カード		分岐先
アルカディア	Ⅰ-1 まだ夢を見ていた頃	聖王アレキサンダー	➡	[illegible]
	Ⅰ-2 少年が王になった日	酔いどれ熊ブランド	➡	Ⅶ-1 思い出の歌声
	Ⅰ-8 神秘の森の虐殺2	茨の皇女リリィ	➡	Ⅶ-3 旅立ちの決意
グランガイア	Ⅱ-2 機械神の洞窟	洞窟大王ゴルガル	➡	Ⅷ-1 超人は守護する
	Ⅱ-6 断末魔のドラゴン	究極超人ドガ	➡	Ⅷ-2 超人は護衛する
	Ⅱ-8 混沌の卵	深紅の牙ダルタニア	➡	Ⅷ-4 超人は奉仕する
シルヴァランド	Ⅲ-2 踏みにじられた聖域1	金色の尾グル	➡	Ⅸ-1 優しい嘘
	Ⅲ-6 逃避行　～巨人山脈～	轟く巫女グラリス	➡	Ⅶ-4 勇者の剣
	Ⅲ-7 逃避行　～竜王の翼～	片思いのロザリオ	➡	Ⅶ-5 車輪の子ら
スケールギルド	Ⅳ-2 狂戦士の哄笑	三日月の魔女ローレライ	➡	Ⅹ-1 混沌が始まる
	Ⅳ-3 ワーシャークの叛乱1	鮫の王レッドアイ	➡	[illegible]
バハムートロア	Ⅴ-4 神聖帝国の侵略2	陽炎の舞姫サーラ	➡	Ⅺ-1 愛の陽炎1
	Ⅴ-5 絆の槍1	偵察兵ポルタ	➡	Ⅶ-5 車輪の子ら
ネクロポリス	Ⅵ-2 仮面舞踏会の罠	神祖アルカード	➡	Ⅻ-1 深紅の月1

ⅩⅢ-2、ⅩⅢ-3へ直接分岐するシナリオはありません。

クラウンシナリオ一覧

ⅩⅢ-1 道化師の王冠
敵召喚獣：ラファエル

キーパー LV5　コロッサス

■**特殊勝利条件**：敵ユニットを2体以上撃破

■**解説**：車輪が紡ぐ物語の真相に迫るクラウン編、最初の相手はコロッサスだ。敵の魔法陣は完成しておりエンチャントもされているが、相手は一体なので召喚獣が早めに来ることに注意しつつ集中攻撃で倒そう。

ⅩⅢ-2 道化師の卵
敵召喚獣：ジャックポッド

キーパー LV5　サイクロプス
キーパー LV5　機械神グラン・ピュータ

■**特殊勝利条件**：敵ユニットを2体以上撃破

■**解説**：LV5キーパー2体に加えて高速で呼ばれるジャックポット、対ユニット攻撃力を付与するエンチャント、と序盤戦が厳しいシナリオ。かなりの遠距離火力が必要なので、マスター重視のデッキで挑もう。

ⅩⅢ-3 道化師の仮面
敵召喚獣：デュラハン

マスター LV5　神祖アルカード

■**特殊勝利条件**：敵ユニットを4体以上撃破

■**解説**：またしてもLV5ユニット一体と戦うシナリオ。敵はエンチャントによって鉄壁の陣を築いているうえ、引きこもりがちなマスターを4回倒さなければいけない。召喚獣での攻撃も組み合わせて戦おう。

ⅩⅢ-4 道化師の牙
敵召喚獣：デュラハン

キーパー LV4　白夜の紳士ドルビー
キーパー LV2　黄金の羽ソゥリス
マスター LV2　優しさのエキナシア
マスター LV1　深き森のディディスカス
マスター LV1　挑戦するタンジー

■**特殊勝利条件**：敵ユニットを8体以上撃破

■**解説**：初期配置のエレメンタルが6種類全て別の勢力によってエンチャントされている。デッキによって苦手なエレメンタルは変わるが、バハムートロアの破壊の門(召喚士へダメージ)は無視してもいいだろう。

リヴァイアサンのすすめ：リヴァイアサンはその能力から、劣勢からの逆転に向いている召喚獣といえる。この特性はシナリオモードにおいて非常に有効に働く。難しいシナリオでは、最初から敵の魔法陣が出来ていたりするため、最初はどうしても劣勢になってしまう。そうであるなら、もともと逆転を狙う前提で作戦を立てることで、粘り強く戦えるようになるわけだ。

シナリオモードデータ集 第3回

今月は残った三つの勢力、グランガイア・スケールギルド・ネクロポリスを一挙に掲載する。前号までの記事と合わせて、召喚獣コンプリートのために役立ててほしい。

グランガイアシナリオ一覧

II-1 生き残る強さ
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV2　葬儀屋ゴブリン　ツェ
キーパー LV2　酒盛りゴブリン　ラギリ
シーカー LV1　死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ
シーカー LV1　終わりの獅子騎兵隊ブロ
マスター LV2　火矢を与える巫女ララト

■解説：大人のゴブリンたちとの戦いその1。レベル合計は低いがバランスの取れたデッキで、ララトのエンチャントを使われると実質的に相手のマスターが増えたのと同じ効果がある。敵のLV1シーカーの動きに惑わされずしっかりマスターとシーカーの連携を断って戦おう。

II-2 機械神の洞窟
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV5　究極超人ドガ
キーパー LV1　大爪ゴブリン　ジュンガ
シーカー LV1　終わりの獅子騎兵隊ブロ
マスター LV1　火を操る巫女シシャ

■解説：車輪を手に入れるために最強のゴブリンと戦うシナリオ。こちらも少なめの枚数で構成したデッキで戦えば、ドガの少数精鋭の発動を抑えることができる。一度MPを枯渇させた後にドガを倒せばほとんど再出撃してこないので、安心して敵召喚士に攻撃できるぞ。

II-3 巨人族の末裔1
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV2　葬儀屋ゴブリン　ツェ
キーパー LV1　大爪ゴブリン　ジュンガ
シーカー LV2　鮮血の虎騎兵隊ガシャ
シーカー LV1　終わりの獅子騎兵隊ブロ
マスター LV2　火矢を与える巫女ララト

■解説：大人のゴブリンたちとの戦いその2。ツェとガシャのアビリティを連続で受けると戦線を崩される恐れがあるので、2体ができるだけ離れるようにしたうえで戦おう。ジュンガは雨が必要なスケールギルド系のデッキ以外では無視してしまってもいいだろう。

II-4 巨人族の末裔2
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV2　葬儀屋ゴブリン　ツェ
キーパー LV2　酒盛りゴブリン　ラギリ
シーカー LV3　黒き魔竜騎兵隊ブルナ
シーカー LV2　鮮血の虎騎兵隊ガシャ
マスター LV1　火を操る巫女シシャ

■特殊勝利条件：敵エレメンタルを4個以上破壊
■解説：大人のゴブリンたちとの最後の戦い。ついにレベル合計10になったが、基本は変わらない。前シナリオのツェとガシャに加えてシシャまでいるので、深追いしてアビリティで倒されたり、集結しているユニットたちを一気にたたかれたりしないように気をつけよう。

II-5 巫女と皇女
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV5　サイクロプス
キーパー LV5　機械神グラン・ピュータ

■特殊勝利条件：敵ユニットを2体以上撃破
■解説：LV5キーパー2体と四つの遠距離攻撃エンチャントと二つの近接攻撃エンチャントが相手のシナリオ。正面から戦うと苦戦するが、ジャックポットの召喚攻撃に敵ユニットを巻き込んでしまえば楽に倒せるぞ。

II-6 断末魔のドラゴン
敵召喚獣：バハムート

キーパー LV3　独眼竜アーライ
キーパー LV1　矢を放つカウス
シーカー LV2　捕獲するレシャ
シーカー LV2　北の番人ハリス
マスター LV2　焼き焦がすシリウス

■解説：バハムートロアの竜騎士団と戦うシナリオ。マスター中心のデッキだと、アーライやハリスのアビリティによって不利な戦いを強いられることになる。不用意に敵召喚士を攻撃するとアーライが強くなるので、2回目の召喚で勝負をつけられるように戦おう。

II-7 機械神の試練
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV5　サイクロプス
キーパー LV5　機械神グラン・ピュータ

■特殊勝利条件1：敵ユニットを2体以上撃破
■特殊勝利条件2：70%以上の魔法陣で1回以上召喚をする
■解説：II-5とほぼ同様のシナリオ。異なるのは勝利条件だが、ユニット2体の条件をクリアすれば場はかなり有利になっている。その後で大きな魔法陣を作ればいい。

II-8 混沌の卵
敵召喚獣：デュラハン

キーパー LV5　ドラゴンゾンビ
キーパー LV2　寛容なコンフリー
シーカー LV2　戦闘用メイド　フェンネル
シーカー LV1　戦闘用メイド　コリアンダー

■解説：グランガイア最後のシナリオ。相手にはマスターがいないので、一騎打ちの得意な《sc016SR 腹ぺこザンダー》のようなユニットがいると戦いやすい。初期配置のエレメンタルは無いがコンフリーやフェンネルのエンチャントは強力なので注意しよう。

スケールギルドシナリオ一覧

IV-1 三日月の予言
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV5　ダライアス

■特殊勝利条件：60%以上の魔法陣で1回以上召喚をする
■解説：スケールギルドの開幕戦。天候は常時「雨」なので、アビリティで変えないかぎりダライアスのスキルが発動している。エレメンタルは全てエンチャントされているので、ダライアスが遠い場所から壊すといい。

IV-2 狂戦士の哄笑
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV3　緑海の重装歩兵ティアーズ
キーパー LV2　王宮警備兵スペサルティン
キーパー LV1　紫海の歩兵レッドムーン

■特殊勝利条件：敵エレメンタルを2個以上破壊
■解説：タコの群れを蹂躙するシナリオ。マスター重視の編成で撃ちまくっていれば、まず負けることは無い。キーパーはエレメンタルの生成や破壊が速いので、相手のエレメンタルを迅速に処理できる編成にしておこう。

IV-3 ワーシャークの叛乱1
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV2　王宮警備兵スペサルティン
キーパー LV1　紫海の歩兵レッドムーン
マスター LV4　紫海の防衛者タンジェリーナ
マスター LV1　海の森の占い師シリカ

■特殊勝利条件：敵エレメンタルを4個以上破壊
■解説：叛乱を起こしたレッドアイたちの戦い。タンジェリーナは火力、アビリティともに強力なので、シーカー中心の編成がいいだろう。四つとはいえエレメンタルが配置されているので、召喚獣の先制攻撃を受けやすい。

IV-4 ワーシャークの叛乱2
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV4　深淵に棲む者グー
キーパー LV1　紫海の歩兵レッドムーン
マスター LV4　紫海の防衛者タンジェリーナ
マスター LV1　海の森の占い師シリカ

■解説：最強タコ戦士グーと戦うシナリオ。こちらが反乱しているワーシャークなので、相変わらず敵にはシーカーがいない。グーはアビリティを使って召喚のペースを速めてくるので、優先して倒そう。2回も倒せば、敵のMPを不足させて自然と有利に戦えるぞ。

IV-5 渇望の砂時計
敵召喚獣：リヴァイアサン

キーパー LV5　ダライアス

■特殊勝利条件：80%以上の魔法陣で1回以上召喚をする
■解説：IV-1と同じくダライアスを倒すシナリオ。勝利条件はさらに厳しくなっているが、基本的な考え方は同じだ。移動速度が速くて苦戦する場合、ジュンガのアビリティを使って「晴れ」にしてしまうのもいいだろう。

IV-6 満たされぬ欲望
敵召喚獣：ユグドラシル

キーパー LV3　大牙のタンシー
シーカー LV1　金の腕ナスタ
マスター LV3　歌う花園のキャッツポー
マスター LV2　黄金樹のカルミア

■解説：シルヴァランドに上陸するシナリオ。タンシーの近接戦闘力とキャッツポーの支援火力は非常に高いので、遊撃戦を担当できる比較的高レベルのシーカーを主戦力として戦いたい。敵デッキにはナスタしかシーカーがいないので、遊撃戦には対応できないぞ。

IV-7 嵐の夜に伝説が始まる1
敵召喚獣：ユグドラシル

キーパー LV2　双尾のリード
シーカー LV3　金の目のアスター
シーカー LV2　紫の足ユーチャリス
マスター LV3　広き森のガーベラ

■解説：シルヴァランドとの戦いその2。シーカーが強化された代わりにマスターとキーパーが弱体化しているので、《gr016SR 轟く巫女グラリス》と複数のグランガイアキーパーなどで構成されたデッキなどが戦いやすいだろう。アスターと組んだリードの移動速度には要注意。

IV-8 嵐の夜に伝説が始まる2
敵召喚獣：ユグドラシル

キーパー LV5　インセクトプレデター
キーパー LV1　赤き目のコキア
シーカー LV2　紫の足ユーチャリス
マスター LV1　西草原のネメシア
マスター LV1　護りの木のルメックス

■解説：シルヴァランドとの決戦となるシナリオ。こちらの主力ユニットがインセクトプレデターのアビリティを受けないように気をつけよう。ネメシアのアビリティは範囲内のエレメンタルをいくつでも同時に回復するので、地味にやっかいだ。先に倒してしまうといいだろう。

ネクロポリスシナリオ一覧

VI-1 吸血鬼は真夜中に舞う
敵召喚獣：デュラハン

キーパー LV5　ドラゴンゾンビ

■特殊勝利条件：敵ユニットを1体以上撃破
■解説：ダルタニアの車輪を手に入れるために戦うシナリオ。シナリオモードでは定番の対LV5キーパー戦だが、エンチャントも含めて周囲にダメージを与える能力ばかりなので、こちらも少数精鋭で挑む方がいいだろう。

VI-2 仮面舞踏会の罠
敵召喚獣：デュラハン

キーパー LV2　寛容なコンフリー
シーカー LV4　戦闘用メイド　マジョラム
シーカー LV1　戦闘用メイド　コリアンダー
マスター LV1　挑戦するタンジー

■解説：ネクロポリスお得意の高レベルシーカーデッキ。執事などもいるので一応バランスは取れているが、基本的にはキーパーを苦手とする構成だ。コンフリーのエンチャントとコリアンダーのアビリティが一緒に使われた場合、キーパーでもやられかねないので気をつけよう。

VI-3 メイド・イン・ダークネス1
敵召喚獣：デュラハン

シーカー LV5　夢路の淑女シャローン
シーカー LV2　戦闘用メイド　オレガノ
シーカー LV1　戦闘用メイド　ケッパー

■解説：メイド長シャローン率いる最強メイド部隊。といえば聞こえはいいが、メイドは全員シーカーなのでシーカーオンリーデッキになっている。部下のメイドたちは関連キャラクター効果により移動速度が上がっているので、追いかけるのではなく待ち伏せて戦おう。

VI-4 メイド・イン・ダークネス2
敵召喚獣：デュラハン

シーカー LV5　夢路の淑女シャローン
シーカー LV2　戦闘用メイド　オレガノ
シーカー LV1　戦闘用メイド　ケッパー
マスター LV2　優しさのエキナシア

■解説：戦闘用メイドたちのマスター、エキナシアとの戦い。マスターが一体加わったことにより、より一層シーカーを倒しにくくなった。味方召喚士のHPが3割以下になってしまうと、シャローンの非常なる追撃が発動してしまうので、うまく被ダメージを調整したい。

VI-5 死者の鎖
敵召喚獣：デュラハン

キーパー LV5　ドラゴンゾンビ

■特殊勝利条件：敵ユニットを4体以上撃破
■解説：基本的にはVI-1と同じだが、勝利条件が大幅に厳しくなっている。ドラゴンゾンビを4回倒すまでは、召喚獣もユニット攻撃のために呼ぶくらいの心積もりが必要だ。魔法陣の大きさには注意しよう。

VI-6 棺の王
敵召喚獣：デュラハン

シーカー LV4　戦闘用メイド　アンジェリカ
シーカー LV2　戦闘用メイド　アニス
シーカー LV2　戦闘用メイド　フェンネル
マスター LV2　不誠実なジギタリス

■解説：またしてもマスターとシーカーからなる不死者部隊が相手のシナリオ。関連キャラクターによる強化はないので、うまく各個撃破しよう。ジギタリスとアニスのアビリティは強力なので、アビリティの範囲を把握してユニットの配置で対応していく必要があるぞ。

VI-7 吸血鬼は真夜中に笑う1
敵召喚獣：バハムート

キーパー LV3　独眼竜アーライ
キーパー LV1　矢を放つカウス
シーカー LV2　捕獲するレシャ
シーカー LV2　北の番人ハリス
マスター LV2　焼き焦がすシリウス

■特殊勝利条件：70%以上の魔法陣で1回以上召喚をする
■解説：バハムートロアとの決戦。II-6と同じ相手だが、こちらは勝利条件が設定されている。スキルの底力が強力なので、最初の召喚で3～4割ダメージを与え、2回目以降の召喚での魔法陣を70%以上にするのが理想だ。

VI-8 吸血鬼は真夜中に笑う2
敵召喚獣：ジャックポット

キーパー LV5　究極超人ドガ
シーカー LV1　死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ
マスター LV4　洞窟大王ゴルガル

■特殊勝利条件：敵エレメンタルを6個以上破壊
■解説：裏切り者のゴブリンたちとの戦い。デッキの枚数が少なく少数精鋭が発動しやすい上に、ゴルガルの「数の連携」もドガが場にいるだけで十分な効果を発揮する。攻撃系のエンチャントもあり、非常にやっかいだ。

オフリドvsジャックポット：黒熊の傭兵オフリドのアビリティは、簡単にいって効果時間中グランガイアに対して無敵になるものだ。なんといってもこの能力、ジャックポットの攻撃まで無効化するのだからとんでもない。光線で分断された戦場を横切ったり、ZOCを利用して敵だけを光線で焼いたりと、工夫次第でとても面白く使えるぞ。とはいえ、効果時間にはご注意を。

今は燻る若き皇帝。彼の戦いが静かに始まろうとしていた……。

悠久の車輪 Eternal Wheel

作：蕪木統文　絵：タケシマサトシ

序章～幽閉された王～

今月から連載を開始する、『悠久の車輪 ～Eternal Wheel～』ノベルズ。
今後さまざまな人物や国が登場していく予定なのでお楽しみに！
感想などは本誌のアンケートハガキに記入してくださいね。応援よろしく！

——かくて——この世界、美しく無限の拡がりを持つ大陸は六つに分断されり、神々に見離されれば、我が帝国への乱逆の颶風たる“車輪大戦”より300年の刻を経て——。

「ふん」

——300年の刻を経て、今日——。

「つまらん」

アレキサンダーは窓の外を眺めながら鼻を鳴らした。

「正教会の虚飾に満ちた歴史など聞き飽きた」

「——虚飾に非ず、真実でありまする」

真正面に座る初老の男が、それまでの平坦な朗読口調を改め、深々と溜息を落とす。

「——皇子よ、大陸の歴史は、我が神聖帝国の歴史なれば、正しく記憶すべき重大さは」

初老の男は、襟元をローマンカラーの白布で覆い、聖職権威の象徴であるカズラ・マントを羽織っている。マントの配色からすると、六人の賢者会議に次ぐ準最高位、帝都の正教会に戻れば、かなりの地位の神父なのだろう。あるいは、その高地位は、この辺境に“聖教師”として赴く見返りとして手に入れたものかもしれないが。

「——続けましょう——今や分断されし大陸において」

アレキサンダーは鼻を鳴らし、窓の外へと視線を巡らせた。

立ち上がらなければ空しか見えない、天へ昇ろうかという“薔薇の塔”の一室である。鳥さえも訪れない毒沼の涯て、帝都より遠く離れた流刑の地だ。

「戯言の歴史はもうよい」

アレキサンダーはゆっくりと立ち上がった。

窓からの風がその銀色の前髪を泳がせる。シャープな眉と双眸、ノーブルな鼻梁、整いすぎた容貌は“冷淡”といった印象であるが、未だ幼さを残す頬の輪郭が、唯一、柔らかさを醸し出している。

「ふん、世界は分断されてなどおらん、六国による国境線が引かれただけだ」

室内であるというのに、アレキサンダーは、甲武装、つまり完全軍装の甲冑姿だった。

「大陸が無限の拡がりを持つというのも大嘘、進み続ければやがて海に出よう。美しいという件も虚言に他ならない。外を見よ、窓の外だ、起伏する大地は冥府の如き荒涼さにて、四方の森は毒沼によって枯れ果て、ふん、美しいか？余が幽閉されているこの“薔薇の塔”の周囲もまた美しいと宣うのか」

彫装飾も美しい白銀の甲冑プレートが、アレキサンダーの声に呼応するように擦り合う。

「——皇子は幽閉されているわけではありませぬ、この塔こそ安全であるが故に」

アレキサンダーは奥歯を噛み締めた。

この塔こそ安全であるという“理”は否めない。それは護衛である聖堂騎士団からも幾度となく説明されたことだ。よもや、次期王がこのような辺境に滞在しているとは誰も思わない、かつ荒涼たる大地は敵の到来を早々に発見せしめ、取り囲む沼の猛毒臭気はその接近を阻む。

しかしそれは、アレキサンダーもここから簡単には出られないということを意味する。

「——皇子が王位を継ぐための“聖剣継承の儀式”の年齢に達するまでは、王家の血筋の保護のためにも身を隠しておくのが」

アレキサンダーは聖教師に踵を返した。

「——皇子、未だ修学の時間でありますぞ」

声を無視し、大股で回廊へと進む。

昇降口に立つ衛兵がハッとして直立不動の剣礼を送った。甲冑の擦過音を曳きながら、階段を昇る。

上階、石柱が壁面に沿って並ぶ大広間へとアレキサンダーは足を踏み入れていた。

「ソゥリス、何をしておる、剣の稽古だ」

「おや、皇子はまだ修学時間内かと？」

石の段差から、黄金色の影がゆらりと立ち上がる。差し込む光のラインから離れても、その大柄な体躯は金色に輝いていた。

「皇子はほんのわずかの辛抱もできませんか」

「何!?」

「それは修学は面白くないでしょうが」

黄金の羽ソゥリス、ゴールデンシャインの甲冑に身を包む聖堂騎士団の副団長だ。光の騎士の異名を持つ歴戦の勇者、騎士団の要であり、実質的に帝都の騎士たちを統率しているのはソゥリスであると噂されている。そのほどの大物を、いかに皇子の護衛とはいえ、辺境の地に廻すとは、まさしく異例の赴任であった。

「面白くないといってすぐに投げ出すようでは、それは王の器ではありませんな、ははっ」

「ふん“言葉も兵法なり”か、余を怒らせて切尖を鈍らせようという」

アレキサンダーは石柱の一角からフルーレを手にした。練習用の剣であり、刃は落とされている。

「ははっ、さすがは我が皇子、醒めた心、冷静な判断は剣を手にする際には必定なれば」

ソゥリスが笑いながらグラディウスを手にする。両刃の大型剣、肉厚で幅広、それでいて切尖は鋭い。

「待て、それは実剣ではないのか」

「ははっ、驚くことはないでしょう、皇子は予定外の行動をして、ここに推参なさった。そのような行いは己だけとは限らない」

瞬間、金色の風が疾駆した。

反射的に上段に構えられたフルーレに、疾風を伴うグラディウスが容赦なく喰い込む。間違いなく実剣だ、練習用の無刃ではない、上段構

えがほんの一瞬でも遅れていたら頭蓋を割られていたかもしれない。
「ち、血迷ったか、ソゥリスッ」
「見事な反射神経ですな、これもまた王の天賦、才能のひとつといったところでしょうか」
　グラディウスは引き離されない、アレキサンダーのフルーレを押し斬ろうとしている。
「余の運試しのつもりかっ」
「まさか、運否天賦（うんぷてんぷ）などは俗人の拠、王は常に勝つべくして勝ちます」
「戯言を、ふん、卑怯ではないかソゥリス、そなたは実剣、余は無刃だっ」
「問題はそのようなことではなく」
　黄金色の爪先が瞬発され、アレキサンダーの足元を掬った。
「己が予定外の行動を取った時には、相手もまた等しく、ということです」
　転倒したアレキサンダーに片手を伸ばしながら、ソゥリスが笑って続ける。
「予定外の行動、つまり奇襲、それは敵にも等しいということです」
「……戦場での理か……心得ておこう」
　アレキサンダーは鼻を鳴らして立ち上がった。
「それにしても卑怯は卑怯、無刃に対して実剣とは、騎士道の誇りはないのか」
「いささか空腹なもので」
「何？」
「少し早いものの、昼食にしましょう。胃が満ちれば、騎士道も戻って来るかもしれません」
「なんだそれ……」
　ソゥリスの笑い声の後、やがて、広間には食事が運び込まれていた。
「皇子、甲冑は脱がないのですか？」
　ライ麦パンを囓るソゥリスの上半身は、細い針金を編んだ下着姿だ。黄金色のアーマーは石柱の段差に置かれている。
「ふん、余は常に戦場にいるつもりだ」
「脱ぎましょう」ソゥリスが乾肉を口に運び、葡萄酒とともに呑み込む。
「脱ぎたくない」
「世の中は戦場だけではありませぬ。友との語らい、愛する者とのくつろぎ、身を鎧（よろ）っていては察せられない心際（こころぎわ）もあれば」
「余には必要ない……なっ……何を!?」
「脱ぎましょう」
　ソゥリスの手がアレキサンダーの脇腹に伸び、素早くプレートの留金を外す。
「ぬ、脱ぎたくないと言っただろう、待て、そのフェルトの紐は下着の、それは解くな、離せ、ええい、衛兵、衛兵はおらぬか」
「はい」ソゥリスが敬礼した。
「なんだ？」
「わたしが皇子の第一衛兵ならば、あらゆる危機にただちに参上致します」
　目の前の真剣な表情に、アレキサンダーは銀髪を振って笑い返していた。
「しかし“光の騎士”がこんな戯者とは、出会うまで思いもしなかったぞ」
「やっと笑いましたな、皇子、さあ楽しく食事をしましょう」
「余は空腹ではない」
　甲冑を整えるアレキサンダーの口に、ハーブの葉が押し込まれる。
「な、何をするっ」
「苛立ちも胃が満ちれば霧散しましょう」
「余は苛立ってなどおらん」
「それにしては笑いも少なく」
「……父が急逝し、以来、余はこの塔に軟禁状態だ、呑気に笑ってなどいられるか」
「聖剣継承の儀式を執り行なう年齢に達するまでは隠遁すべきが最善かと。ここへの旅の途中でも曲者の襲撃があったと聞き及びますが」
　甲冑プレートの擦過音も高らかに、アレキサンダーは立ち上がっていた。
「ふん、海洋帝国（スケールギルド）、神秘の森（シルヴァランド）、竜王の翼（バハムートロア）、不死教団（ネクロポリス）、巨人山脈（グランガイア）、どの国も着々と国力を蓄え、大陸の覇権を企図しておる。対して我が国は？　神聖帝国（アルカディア）はどうなのだ!?　支配層たる貴族たちはただ遊び呆けているだけではないか」
　かつての車輪大戦の後、大陸は6国に分かれた。世界を統べていた神聖帝国も、今や単なる六分の一の勢力にすぎない。しかもアルカディアは、王不在、貴族院による摂政によって保たれている不安定な状態であった。
「ははっ、貴族批判も結構、しかして吠えるだけなら犬でもできます」
「ソゥリス、余を犬扱いし愚弄（ぐろう）するのか」
「批判だけでは何も産まれませぬ。つまり皇子は何をしたいのか、ということです」
「……余は……」
「身動きができない歯痒（はがゆ）さ」
　ライ麦パンを千切りながらソゥリスが言う。
「いわば塹壕の奥から出られない状態、時間も身体も縛められ、何もかもが自由にならない、しかし、そのような時こそ“本当に自分がしたいこと”がわかるのではないでしょうか」
「……ふん？」
「自由に動けるようになったら、何をしよう、何をしたい、何をすべきか、ははっ、今を逆境と考えず、それを見つける旅と考えれば」
　ソゥリスが笑って続ける。
「剣術はお教えできましょう、戦術も然り、望むならばこの腕、首も差し上げます。わたしのものでよろしければ、なんなりと。皇子の傍らに、常に、います。わたしが皇子の旅のお供をしましょう」
　天蓋からの陽光が二人を包み込む。
「余の供か」
「永遠に」
「……二度と余を脱がすな」
　アレキサンダーはポツリと言った。
「それは約束できませんな」
「待てソゥリス、約束しろ、その約束が成されない限り、余の供は許さんぞ」
「ご安心を、わたしも脱ぎます」
「脱ぐな！　この戯者め」
　光の中に笑い声が交差する。束の間の笑い、若き次期王アレキサンダーの心は、世界に等しくも、未だ混沌としたままだった。

Pickup Character
ピックアップキャラクター

聖王アレキサンダー
【神聖帝国アルカディア】
ゲーム中でも、皇帝たる実力を十分に堪能できる。幸運にもこのカードを入手できたならば、アビリティを生かすためにも、帝国軍デッキを作ってみよう！

注目のカードシステムと、セービングアタックに迫る

いよいよ稼働が近付いてきた『ストIV』。今月は新たなシステムの一つ"セービングアタック"とNESYSカードシステムを大紹介!

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）	
■メーカー	カプコン
■ジャンル	対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋6ボタン
■発売日	2008年夏予定
■使用基板	TypeX2

Text：一姫二クマ太郎

最後に待ち受けるモノ

SETH
傀儡の王 セス

シャドルー兵器部門を担うS.I.N.社のCEO。みずからの体に改造を施し、あらゆる流派の格闘技データを自分のものとして使いこなす能力を持つ。ベガの代替ボディーであることを嫌い、シャドルーの乗っ取りを企むが……。

こんなハードな見た目だが、れっきとした企業のCEO（言ってみれば社長）。いろいろ大丈夫なのか!?

技のモーションを見ると、どことなく『SFIII』シリーズのユリアンを思い出させる。早く動きを見てみたい!

新システム"セービングアタック"の使い方を知る

ついに詳細が判明した新システム「セービングアタック」。攻防一体となるこのシステムを制する者が、『ストIV』を制することになりそうだ。

相手の攻撃を受け止めて反撃

相手の攻撃(1ヒット分)を受け止めた後で、無防備になったところに反撃を決める。[illegible]基本的な使い方だ。対空技に乏しいキャラなら、対空技として利用できそうだ。

セービングアタックのリスク

便利なセービングアタックだがリスクも存在する。それは「攻撃を受け止めたとき、一時的にダメージを受ける」ということ。これは時間経過で回復するが、途中で攻撃を受けると回復が止まってしまうのだ。

画面右上の丸く囲んだところに注目してほしい。一時的なダメージに相当する体力(＝時間経過で回復できる分)は半透明で表示されている。

EXセービングを活用した戦術

スーパーコンボゲージを半分消費することで、特定の必殺技をキャンセルしてセービングアタックを出せる。これが「EXセービング」だ。攻防の戦術に大きな影響を及ぼしそうだ。攻撃側が使用した場合は、通常では成立し得ないコンボが実現可能になる。今回はC.ヴァイパーのEXセービングを例に取って、その強力なコンボを解説してみよう。

C.ヴァイパーの必殺技、セイスモハンマーがアベルにヒット！ この瞬間にEXセービングを発動。

セイスモハンマーの地震によってヒットしたアベルが上方向へ吹き飛ぶ。EXセービングにより、C.ヴァイパーは既に行動可能になっている。

EXセービングをさらに前ダッシュでキャンセル。これで前進するため、アベルとの間合いを一気に詰められるのだ。

落下中のアベルに、必殺技のサンダーナックルが追い打ちで決まる！ セイスモハンマーは硬直が長いので、通常は成立しないコンボである。

緊急回避にも使用可能!

EXセービングには防御的な使用法も考えられる。例えばケンの昇龍拳がガードされた場合、EXセービングで昇龍拳をキャンセルしてバックステップ、といったこともできるのだ。

全ストリートファイター感涙！NESYSカードシステムに対応!!

『ストⅣ』は、ストリートファイターシリーズとしては初めての試みとして、カードシステムに対応している。NESYSカードシステムにより、プレイヤーネームや戦績の保存、プレイヤーが所属するギルドの結成・所属、キャラのカスタマイズなど、多彩な楽しみ方が可能になるのだ。

ようこそ
すでに会員のかたはこちら
会員登録
いますぐ登録しよう！
このサイトについて
公式お知らせ
イベント情報
メンテナンス情報

プレイヤーネーム登録
お客さまのプレイヤーネームを登録してください。

※登録上のご注意
・ランキング等に公開されます。
・他のお客様と同じプレイヤーネームは登録できません。
・全角のひらがな、カタカナ、漢字、英数字が使用できます。
・全角文字のみ10文字以内で入力してください。
・公序良俗に反するプレイヤーネームは登録できません。
・最初に登録したプレイヤーネームは変更できません。
プレイヤーネーム

1 まずはカードを購入して登録しよう

まずはNESYSカードを購入（稼働時の絵柄は4種類）。sf4.jpへアクセスして、プレイヤーネームと購入したカード情報を登録しよう。

2 プロフィールも忘れずにチェック

プレイヤーネームだけでなく、対戦前のVS画面で表示される自己PRも登録できるのだ。戦績と同様に、存分に己をアピールしよう！　なお、マイ店舗に設定したゲームセンターでプレイし続けていると、何やらいいことがあるらしい……！

マイページ
フェイフェイ
未所属
未設定

3 対戦でBPを稼ごう！

対戦で勝利することで、BP（バトルポイント）を獲得できる。獲得したBPの総数により、カード登録者のランキングが決定されるのだ。

カード情報
SERIAL No.
2020-3920-0000-0022
バトルポイント
293ポイント
クラス
BEGINNER
称号
未設定
［変更］
ランク
Out of Rank
戦績
2戦1勝 勝率50%
（戦績と勝率を公開）
［変更］
最近の対戦結果

BPを獲得していくことで、プレイヤーのクラス（最初はBEGINNERクラスからスタート）がどんどん上がっていく。格上のクラスに勝利すると、より多くのBPが手に入るのだ。まずは恐れずにどんどん対戦を挑もう！

4 ギルドも作れるぞ

ギルド作成
お客さまのギルド名を登録してください。

※登録上のご注意
・他のお客様と同じギルド名は登録できません。
・全角のひらがな、カタカナ、漢字、英数字が使用できます。
・全角文字のみ10文字以内で入力してください。
・公序良俗に反するギルド名は登録できません。
・最初に登録したギルド名は変更できません。
ギルド名：

お好みのギルドフラッグを選択してください。

選択　選択　選択

ギルド検索
現在登録されているギルドを検索できます。

ギルドで探す
検索したいギルド名を入力してください。（完全一致の場合のみ見つかります）
［検索する］

本拠地から探す
検索したい店舗のある地域を選んでください。
北海道
［検索する］

プレイヤーが集うチームに該当するのが「ギルド」だ。ギルド名・ギルドフラッグ（対戦時に表示されるアイコン）、さらにはギルドPRも設定可能。ギルドランキングで上位を目指せ！

コンテンツSHOPで特典ゲット!!

ゲームをプレイしてゼニーを集めよう!

ゲームをプレイするだけでゼニーが手に入る!

BPとは別に、プレイするとゼニーが手に入る。これは称号、キャラの衣装やカラーバリエーションを購入するために必要なものだ。勝敗や遊ぶモードによって、獲得できるゼニーが異なるのだ。

遊ぶモードによって、手に入るゼニーの額が変わる。「公式イベントモード」では、提示された条件をクリアすることでゼニーが入手できる模様。勝敗に左右されるBPよりも、ゼニーは気楽に稼げるものになりそうだ。

ためたゼニーで特典を購入できる!!

称号
称号には、全キャラ共通に使用できるものとキャラクター専用の称号があるぞ! 期間限定で手に入る称号や公式イベントでしか手に入らない称号も!?

衣装
モバイル専用の衣装が手に入れられる! キャラクターの個性が光る衣装は、ゼニーは高いけれども、購入の価値あり!

カラーバリエーション
ここだけのオリジナルカラーが購入できる!

コンテンツSHOP
こちらでは、お客様がお持ちのｾﾞﾆｰやｽﾀﾝﾌﾟを使用して各種ｺﾝﾃﾝﾂをﾀﾞｳﾝﾛｰﾄﾞできます。

》称号
》ｱﾚﾝｼﾞ衣装
》ｶﾗｰﾊﾞﾘｴｰｼｮﾝ
ｾﾞﾆｰとは?

待受け画像/ｶﾚﾝﾀﾞｰ
着信ﾒﾛﾃﾞｨ
着信ﾎﾞｲｽ
ｽﾀﾝﾌﾟとは?

0ﾏｲﾍﾟｰｼﾞへ

気になるゼニーの使い道は、「称号」「衣装」「カラーバリエーション」と、どれもプレイヤーの興味を引くものばかり。称号は全キャラ共通のものとキャラ限定のもの、期間限定のものや公式イベント限定のものなど実に多彩。衣装とカラーバリエーションはモバイル専用のものだ。特に衣装はかなり高いが、目立つこと間違い無し!

マイ店舗でプレイしてスタンプをゲット!

マイ店舗に登録したお店でプレイすると、一日一つ「スタンプ」が貰える。スタンプがたまると「スタンプSHOP」で待ち受け画面や着メロ、着ボイスをゲットできるのだ。

ゼニーをためていつもと違うカラー・衣装に!

ゼニーをためて購入することで、使用キャラクターのカラーリングや衣装を変更できるようになる。衣装は購入にかなり高額のゼニーが必要になるが、ぜひとも手に入れたいアイテムだ!

ﾌﾟﾚﾋﾞｭｰ
★春麗/ｱﾚﾝｼﾞ
衣装を購入する場合は「購入する」ﾎﾞﾀﾝをｸﾘｯｸしてください。
所持ｾﾞﾆｰが不足しています。

ストIV初回プレイインプレッション!

基本はストIIベースなので、だれもがすんなりとプレイできるハズ。まず最初に試してもらいたいのはセービングアタック。飛び道具に合わせてみて、感触をつかんでみよう。慣れてきたらボタンを押している時間を長くしたり、とった後にダッシュやバックステップを入力してみよう。ストIIには無かった新しい動きが構築できるぞ。いわゆるタメ系の必殺技は、タメ時間を長めに入力すると出しやすいかと。

新衣装の圧倒的なインパクトを見よ!!

使用キャラの衣装やカラーを自分好みに変えられるだけで、プレイする側のモチベーションが上昇しまくる! 左端の某ワイルド児もいい感じだが、特に右の春麗の衣装は……反則ではないだろうか。NESYSカードを購入して、携帯サイトで登録するのを忘れずに!

©SEGA

新モード登場!!
君に「弟子」が入門する!?

Text:マッハ

バーチャファイター5 R
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2008年夏予定
■使用基板：LINDBERGH

※記事中の写真および内容は開発中のものを使用しており、変更される可能性があります

2回目のロケテストなど、次第に稼働が見えてきた「バーチャファイター5R」(以下、VF5R)。今月は、新たに判明した新要素「弟子育成」を中心に紹介していこう。そのほかの変更点・新要素も盛りだくさんだぞ!!

シングルプレイに"R"EVOLUTION!?

新要素「弟子育成」紹介

「VF5R」では、シングルプレイに革命的なシステムが登場。それが今回紹介する「弟子育成」だ。まずは「弟子育成」の基本的な流れと、大まかなシステムについて紹介していくぞ。

「弟子育成」では、プレイヤーの分身である「弟子」が、VF.NETの加入ユーザーひとりにひとり入門する。キャラクターはVF.NETに登録されているキャラクターアクセスカードから自由に選べ、プレイヤーの動きを覚えて成長していくぞ。プレイヤーのよく使う技や得意なコンボ、ちょっとしたクセやミスまでも覚えていくので、まさに分身といえよう。

弟子は闘うことで経験値がたまっていき、それに応じてレベルが上がっていく。その際に「ブースト」と呼ばれる能力強化や、「チップ」というアイテムを装着して弟子を強化できるため、操作が苦手なプレイヤーでも楽しむことができるぞ。

また、経験値とともに「弟子ポイント」と呼ばれるものを同時に獲得できる。これはランキング化され、上位に入賞すれば特別称号などの報酬をゲットできるチャンスがあるようだ。

さらに育てた弟子キャラクターは、これまたリニューアルされたシングルプレイモード「ノックアウト・トライアルR」にも登場するので、愛弟子の闘いぶりを見届けることもできる。

現バージョンの「VF5」で好評を博している「A.I.」システムの進化版ともいえる「弟子モード」。対戦だけでなくシングルプレイでも熱くなれる、それが「R」だ。

「弟子育成」の流れ

「弟子」を作成

VF.NET登録キャラクターから自分の分身となる弟子を一人選択し、弟子の名前や外見を設定しよう。育成する店舗もここで決定する。

自分の分身である「弟子」を作成できる新しい遊びだ。設定した育成店舗以外では、弟子関連のコンテンツが使えないことに注意。

自分の動きを「弟子」が学習

自分の闘い方や動きを弟子に学習させよう。よく使う技やコンボなどを細かく覚えるので、何度もプレイして育成と強化を繰り返せ。

「弟子」はプレイヤーの動きを覚えて成長する。弟子を闘わせて能力を強化し、さらに育成を繰り返そう。

闘って経験値を獲得

新シングルモード「ノックアウト・トライアルR」で弟子を闘わせられる。弟子が試合に勝てば経験値を獲得でき、能力を強化できるぞ。

「ノックアウト・トライアルR」では、自分が闘うか弟子が闘うか選択可能。弟子の試合中は簡単な指示が出せる。ピンチ時にはプレイヤーと交代が可能。

「弟子」同士で対戦可能

VF.ターミナルには「弟子フリーバトル」が新登場。弟子同士を対戦させることができ、試合中にプレイヤーは、弟子に詳細な指示を送ることができる。

弟子が闘うと、経験値のほかに弟子ポイントというものが獲得でき、「弟子ポイントランキング」に参加できるのだ。

VF.NETで「弟子」を強化

経験値をためていくことで、弟子の強化が可能だ。レベルに応じてポイントを振り分ける「ブースト」と、「チップ」と呼ばれる能力強化アイテムを装備させ、さらに強化していこう。

「ブースト」の振り分けや「チップ」の装備はすべてVF.NETでできる。また、VF.NETでは「弟子」を使ったミニゲームが用意されているぞ。

その詳細に迫る

「弟子育成」ポイント解説

「弟子モード」の重要なファクターである育成と強化。弟子作成の詳細から順を追って詳しく解説していくので、「VF5R」稼働と同時にすんなりとスタートできるように、ここで予習しておこう。

「弟子」作成の詳細

VF.NETでは、1アカウントにつき一人の弟子を作成することが可能となっている。弟子作成の際には、いくつか設定すべきことがあるぞ。

まずは弟子の外見とリングネームを決めよう。これはVF.NET上のミニゲームと共通のリングネーム&イラストとなっている。VF.NETのアカウントに登録されているプレイヤー(自分)のリングネームとは別物として扱われる。

弟子の外見とリングネームを決定したら、次に使用キャラクターを決める。自分のVF.NETに登録してあるアクセスカードのキャラクターの中から、自由に選択することができるぞ。

弟子を作成し、必要な準備が整ったら「育成店舗」を設定しよう。登録した店舗で、弟子と同じキャラクターをアクセスカードを使ってプレイすれば、弟子を育成することができる。

「育成店舗」の設定は、最近行った5店舗の中から選択可能なので、よく訪れるお店や、ホームゲーセンを設定しておこう。

弟子を作成すれば『VF5R』のシングルプレイをさらに楽しむことができる。さまざまなコンテンツを楽しもう。

「弟子」育成と対戦

育成した弟子は「ノックアウト・トライアルR」でプレイヤーの代わりに闘わせることが可能となっている。対戦相手にはその店舗でプレイした他プレイヤーの弟子たちも登場するので、弟子同士の対戦が楽しめるぞ。弟子が闘っているときには、プレイヤーは簡単な指示を出すことができる。1試合に一度だけ、ラウンドの途中にプレイヤーが操作を交代することが可能だ。

VFターミナルを使うと、「弟子フリーバトル」が楽しめる。ここでも弟子同士を闘わせることができ、「ノックアウト・トライアルR」のときよりも詳細な指示を弟子に出すことができる。

弟子が闘っている間は、簡単な指示が出せる。限られた回数内ならば、プレイヤーが交代することもできるぞ。

試合終了後には、経験値と弟子ポイントが獲得できる。その後はさらに育成と強化を繰り返そう。

強化要素「チップ」&「ブースト」

弟子のレベルが上がった際に増えていく「ブーストポイント」を能力に振り分けることで、弟子を強化できる。ブーストで強化した能力は、成功率を上げることができるぞ。これは弟子の基本能力の補強であるため、成功率を100%にすることはできない。

また、「チップ」と呼ばれるアイテムを装備することでも強化が可能だ。チップは同時に三つまで付けることができ、VF.NET上のミニゲームや弟子のレベルアップの報酬としてももらえることがある。能力が変化するものからチップ自体が効果を発揮するものまで、多種多彩な内容のものがあるぞ。

ブーストは主に防御行動を補強できる。ポイントはVF.NET上で振り分けることができ、振り分けたポイントはいつでも変更可能となっている。

注目! ココが知りたい!「弟子育成」

弟子が「ノックアウト・トライアルR」や「弟子フリーバトル」で試合に勝った際に獲得できる「弟子ポイント」をためていくことで、「弟子ポイントランキング」に参加することが可能だ。これは文字通り「弟子ポイント」がランキング形式で順位付けされていくものだ。

「弟子ポイント」は毎日集計され、月末に店舗ランキング、エリアランキング、全国ランキングが決定する。結果はVF.NETやVF.TVで放送されるぞ。ランキングで上位に入賞することができれば店舗、エリア、全国ランキングそれぞれで、専用の戦績プレートを獲得できるようだ。

また、「弟子ポイントランキング」に参加している弟子は全国に毎日配信され、「ノックアウトトライアルR」に登場する。プレイヤーだけでなく、自分の弟子とも闘わせることができるのだ。

VF.TVでは、全国の弟子情報を伝える「デシ☆デシ情報局」が放映される予定。こちらもチェックしてみよう。

対戦動画やポイントランキングといった従来のコンテンツに加えて、全国の弟子情報がVF.TVで確認できるようだ。

そのほかの変更点にも注目

新たに判明した変更要素

今回紹介する変更要素は、だれもが気になるアイテム・幻球と段位システム。前作でも常に話題となっていた要素だ。新たな闘いに添えられる新要素を、隅々まで紹介していくぞ。

アイテム関連の変更

『VF5』のアイテム獲得方法は多岐にわたるが、メインとなるは争奪戦だろう。『VF5R』では、何とこの争奪戦が大幅にリニューアルしているぞ。

争奪戦といえば、対戦や「ノックアウト・トライアル2」のCPU戦で発生し、勝った場合にアイテムや幻球、ファイトマネーなどがもらえたのだが、『VF5R』の争奪戦は一味も二味も違ったものになっているようだ。

まず、争奪戦で負けたプレイヤーでも報酬を獲得できる場合がある。また、ノーカードの対戦相手や、段位認定戦といった、これまでアイテム報酬の無かった試合でも幻球を獲得できる場合があるぞ。これにより幻球を手に入れるチャンスが増えており、さらに負けても報酬をもらえる可能性があるとなれば、欲しいアイテムがより身近な存在になることは間違い無いだろう。

さらに、幻球システムそのものにも変更が加えられているぞ。こちらも前作より獲得方法が簡単になっており、より集めやすくなった印象だ。詳しい新幻球システムは右のチャートを参照してもらいたい。

左下に石のようなものと「10」の数字が。「幻球のかけら」は試合に負けたときなどにも手に入る。

「VF5R」の幻球システム

「幻球のかけら」を入手

新しい幻球システムは、各種幻球を集めることから始まる。「幻球のかけら」は、ゲーム筐体で『VF5R』をプレイするだけでなく、VFターミナルの「弟子フリーバトル」を遊んだりすることで獲得できるぞ。

↓

一定数で「小幻球」に変化

「幻球のかけら」を一定数集めると、「小幻球」とになる。この小幻球を一定数集めれば、アイテムと交換することができるぞ。
さらにこの幻球は、集めることでより大きな幻球と交換することができる。

↓

「小幻球」をアイテムやより大きな幻球と交換!

「幻球のかけら」を一定数集めた「小幻球」は、さらに集めることで「中幻球」、「大幻球」へとグレードをアップさせられる。
途中でアイテムに交換するか、より大きな幻球までためるかを、プレイヤーの意思で決められる。従来の幻球よりもフレキシブルに活用することが可能となったぞ。

カラーシステムの変更

『VF5』のアイテムには、一つのアイテムにさまざまなカラーバリエーションが存在し、それらは別々のアイテムとして扱われていた。しかし、今作ではこのシステムが大幅にリニューアルしたぞ。

『VF5R』では、「ベースアイテム」を持っていれば、カラーバリエーションをVF.NETやVFターミナルで購入することができるのだ。これによって、好みの色のアイテムを獲得するまでの手間が省け、好きなアイテムをいつでも好きな色にカスタマイズすることが可能となった。

さらに「ベースアイテム」から「エクストラアイテム」に派生した場合には、「エクストラアイテム」のカラーバリエーションも購入することができるようになるぞ。前述の争奪戦の新システムと併せて考えると、『VF5R』ではアイテム関係の変更にさらなる期待が持てるといっても過言ではないハズ!?

アイテム入手の機会が増えたと思われる『VF5R』では、カラーバリエーションの存在は貴重!?

「VF5R」のアイテムカラーシステム

段位戦システムの変更

アクセスカードを作成すると、自動的に設定される段位のシステム。『VF5R』では、このシステムもリファインされているぞ。ここでは、前作の段位システムと比較しながら簡単に説明していこう。

まず一番大きな変更点ともいえるのが、特殊な段位戦である「皆伝戦」が廃止された点だろう。「5連勝で昇格、一度負ければ降格」という条件はやはり厳しかったためか、すんなりと皆伝戦を抜けられるプレイヤーはそう多くはなく、よくも悪くも称号段位の敷居の高さは話題となった。

注目の変更点としては、「十段より上の称号に上がると、十段に降格しない」という新ルールが挙げられる。こちらは一級と初段でも適用されており、降格のリスクを負わずに、昇格を目指してガツガツと挑戦し続けることができる仕様となっているようだ。

前作と異なる点がもう一つ。『VF5』での称号戦は、同段位（称号）±2段位までの相手と対戦することで段位ゲージが変動し、昇格・降格の条件が定められていた。これが、今作では十段より上の称号では段位差の幅に関係無く、どの称号同士でも段位ゲージが変動するようになったぞ。

「一度昇格してしまえば降格しない」という線引きがされた点が印象的な『VF5R』の段位システム。『VF5』よりも、段位戦にお目にかかる機会が増えそうな変更点となっている。

初段、十段と区切りの段位から降格しなくなったので、モリモリと段位戦に挑めるハズ。さらに、称号プレイヤー同士の闘いがヒートアップしそうだ!?

「VF5R」の段位システム

段位	内容
十級～一級	負けても少量の経験値が入る。降格はしない。
初段～十段	同段位±2段位までの相手と対戦すると、段位ゲージが変動する。
皆伝	負けると相手に奪われる。5連勝で昇格。
称号	○人～○神の7段階。同称号±2段位の相手と対戦すると、段位ゲージが変動。昇降格の条件は厳しい。

初段まではCPU相手でも昇格でき、負けても経験値が入る。初段からは基本的に±2段の相手と対戦することで段位ゲージが変動し、規定値になると昇格または降格。

皆伝戦は特殊で争奪称号となっており、十段に5連勝で昇格となっている。称号は7段階で、○神になると降格しない仕様となっている。

「VF5R」の段位システム

段位	内容
十級～初段	負けても少量の経験値が入る。降格はしない。『VF5R』では初段からも降格しない。
二段～十段	高い段位の相手に勝つ方が段位ゲージの増加が大きくなった!?
称号	高い称号の相手に勝つ方が段位ゲージの増加が大きくなった!?

級での昇格条件は現在と同様。初段から一級に降格しなくなっている。

初段以降の昇格・降格条件はまだ判明していない。また、十段から上の称号に昇格すると十段に降格しないようになった。そして、すべての称号同士は、段位変動の対象となるぞ。

新システム「VFレコード」とは!?

新たに加わったシステム「VFレコード」。特定の条件を満たすと「VFレコード」達成となり、VF.NETで報酬を受け取れるぞ。

クリアするための条件は多種多彩で、プレイし続ければクリアできるものから意外な条件のものまで、バリエーション豊かなレコードがある模様。

現段階では詳しい達成条件などは分かっていないが、条件を探しながらプレイするという新たな楽しみが生まれるハズ。これは期待してよし!?

次号より攻略開始!!

今月は「弟子育成」を中心にシステム面の変更をお届けしてきたが、どれも『VF5』からリニューアル、リファイン、と「R」の名に恥じない完成度だ。そしてついに次号からは、『VF5R』の本格的な攻略をお届けするぞ！　新キャラを中心に、最新の情報を余すことなくお伝えするので、期待してほしい!!

はみ出し 二代目エルさんの VF情報局

ヒャッホーーーイ！　VF.TVでおなじみ、二代目エル・ブレイズ様のお出ましでぇーい！　今回も純度100パーセントの出たトコ勝負で行ってみっか！

というわけで、今回は弟子の話題だな。VF.TVでは、「デシ☆デシ情報局」という、弟子の情報番組が用意されているんだが、そこに登場する番組のマスコットキャラクターに注目だ！

これがまた何と、『VF4』のアイテムとして存在していた"大熊どん"だっていうから驚きだぜ。昔よりはずいぶん可愛らしくなっちゃったけどな。過去にも同じような流れで"うさぎさん"や"トラ助"が居たから、将来的には装備アイテムになることがあるかもしれないな……。

しかしなんだ、肩に掛けたタスキに「せくしぃ」なんて書かれてるよな。そらそうよ、"大熊どん"の声をやっているのは、あの、まさに圧倒的な、セク……え？　もう終わり？　しょーがねぇなぁ。

今回俺様がいえることはここまでだ！　俺と『VF5R』をよろしくな！　アスタルエゴーーー！

弟子の闘いを見守るのは新感覚だ。「どうせ見てるだけでしょ?」なんてのは大間違いなので、そこんとこヨロシク!

怒首領蜂大復活

DO-DON-PACHI DAI-FUKKATSU

待望の全国稼働スタートから早くも約1カ月が経過した「大復活」。今月の攻略記事では、ビギナー必見のセオリー&隠し要素の解説に加えて、ステージ3攻略までお届けするぞ!

怒首領蜂大復活

■メーカー	：ケイブ
■ジャンル	：縦スクロールシューティング
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：2008年5月(稼働中)
■使用基板	：—

Text:伊勢猫

ステージ3攻略から隠し要素まで大公開!

ビギナー必見のセオリーを伝授!

新兵たちに捧げるサバイバル講座

圧倒的な弾幕と画面を切り裂くレーザーには、思わず「無理!」と叫びたくなる場面も多い『大復活』。そんな戦いを生き抜くための基礎知識を伝授!?

苛烈な戦いに適したスタイル&機体選び

『首領蜂』シリーズの最新作である本作は、歴代シリーズを踏襲した2タイプ×2スタイルから自機を選択できる。この自機選択が意外にくせ者だが、快適なプレイを楽しみたいならワイドショットタイプ×ボムスタイルが大安定！　ただでさえ敵数&敵弾が多い本作において、パターンがうろ覚えな状態でのストレートショットタイプやパワースタイル選択は単なる自殺行為でしか無い。

また、自機選びと並んで重要なのが、以下に挙げた三つのシステム要素。これらを意識しておくだけで、飛躍的に生存時間は長くなるハズ。アレコレ考え込むのは、先に進んでからでも遅く無いぞ！

新しいモノ好きな人は、パワースタイルを試したくなるが……、無敵以外の恩恵も多いボムスタイルが鉄板。まずは生き残ることが最初の課題だ。

移動速度は遅いが、広範囲をカバーするワイドショットが強力。ザコの撃ち漏らしが少なく、追い込まれづらい。

ワイドショットタイプ×ボムスタイルで大安定!

"弾幕地獄"を生き抜くための三カ条!

鉄則01 レーザー相殺で敵弾のみ集中!

プレイ序盤に面食らうのが、道中から乱れ飛ぶ弾幕＋レーザーといった情け容赦の無い攻撃。だが、原則的に敵レーザーは自機レーザーで相殺可能なため、無理に避けるよりも撃って消せる障害物と考えれば対処が楽になっていく。

凄そうな複合弾幕もレーザーを相殺すれば、それほど難しい訳でもない。

極太の強レーザーは例外。ボムスタイルだと通常レーザーが押し負けるぞ!

鉄則02 難関ポイントはハイパー推奨!!

中ボスやボス戦だけにとどまらず、敵弾に押されやすい道中もハイパーがオススメ！　基本的にハイパーショットは、敵弾を止めて打ち消す効果があるので、ハイパーゲージさえたまっていれば、弾避けをせずに攻撃を継続できる。

効率よくハイパーを使えば、敵弾に晒される危険な時間を大幅に短縮可能だ。

敵弾を消しまくると……、ジクウコウが出現&レーザーを撃つので要注意!?

鉄則03 ボムはケチらずガンガン使え!!!

ビギナーほど抱え込みがちな緊急回避にも使えるボムストック。本作ではステージ2以降、ボス前に必ずボムアイテムが出現。ストックが空の状態でも全回復（＝MAXIMUM状態）するので、出し惜しみせずにガンガン使っていこう。

初期3発のボムストックは、ミスしてもフル回復&1発分増加していくぞ!

ボス戦ではアイテムを泳がせ、ストックを使い切ってからの回収で有効活用。

蜂アイテムの仕組み

蜂アイテムは自機接近でシルエットを表示。レーザーの先端部分がヒットすると、蜂アイテム（緑）の状態で出現する。重ね撃ち＆取りが安全確実なので位置を覚えよう。

蜂アイテム（緑）
100Pts.＋ゲージ増加
▼
蜂アイテム（白）
ボーナスPts.＋ゲージ増加
▼
蜂アイテム（黄）
ボーナスPts.

▼時間経過で変化!▼

出現した蜂アイテムは、時間経過で3段階に変化。理想は点滅中の白回収だが、出現直後の緑回収が一番簡単。回収時に約20%のゲージ増なので、ミスらず回収したい。

タンク破壊で裏ルートへ

ステージ1専用の分岐条件はちょっと特殊で、「ステージ序盤のタンク×3個を破壊」が正解。ただし、3個破壊した時点で「ノーミス＆ハイパーゲージMAX」が必須事項で、さらに大型戦車がタンクを破壊するとノーカウント扱いで裏ルートに入れない。分岐できない理由の大半は、タンク破壊が遅れていることなので練習しよう。

4個目は破壊されてもいいので、大型戦車キガク→5個目のタンクへしっかりレーザーを撃ち込もう。

タンク1個目は対象外なので、2個目を張り付き破壊→中型機エアロウ×1機→右移動で3個目へ。

蜂アイテムを求めて裏ルートへ!?

ルート分岐システム詳細

前作ボスが中ボスとして出現する通称：裏ルート。そのオフィシャル情報を序盤ステージの蜂アイテムマップと併せて公開!?

BOSS

9
8
7
6
5
4
1

STAGE2

表から裏ルートに進むための条件とは?

稼働前からうわさになっていた裏ルートとは、一定条件を満たすと分岐する隠し要素のこと。詳細な分岐条件は以下の通りで、これをクリアすると前作ボス＋蜂アイテム×2個の裏ルートへ分岐できる。

「裏ルートはちょっと……」と思うかもしれないが、ハイパー使用なら中ボスを楽に撃破可能。蜂アイテム×2個分と考えれば、表を通るよりも費用対効果が大きい。

裏ルート条件を満たしていると、中ボス直前で分岐エフェクトのスクロールが始まる。

パーフェクトだと最後の回収時にスコアが大きく表示。

裏ルートの突入条件

突入条件は2通りあって、「蜂アイテムのパーフェクト×2ステージ」が全ステージの共通条件。ステージ1の限定条件については、後述パターンを参考に。

ボムでとどめを差さなければ、中ボスで使っても問題無い。

裏ルートの離脱条件

以下のいずれか一つ＋パーフェクト失敗で裏ルートを離脱。

- 既にコンティニューしている
- 中ボスとの戦闘中にミスする
- 中ボスをボムで破壊している

STAGE1&2　蜂アイテム配置MAP

序盤のステージ1＆ステージ2において、それぞれ配置された蜂アイテムをマップ上に表記。表ルート×7個、裏ルート×2個の合計9個が基本となるが、例外的にステージ1のみ表ルート専用の蜂アイテム（9）が存在。裏ルート経由だと、出現＆回収できない。

ボス前で画面右端に出現する蜂アイテムは、表ルートを経由しないと出ない。

空母アガメムノンでの激戦!

STAGE-3

スタート直後から猛烈ラッシュが待つ巨大戦艦ステージ。弾消し&ハイパーを効率よく使って進もう。

空母アガメムノン					
名称	対空砲A	名称	対空砲C	名称	主砲
得点	3,500Pts.	得点	26,400Pts.	得点	15,000Pts.
名称	対空砲B	名称	対空砲D	名称	艦橋
得点	11,200Pts.	得点	740Pts.	得点	50,000Pts.
		名称	副砲	名称	航空管制塔
		得点	6,800 Pts.	得点	35,000 Pts.

AREA A エデブルストーカーの破壊が最優先!

フラフィ×3編隊を抜けると、撃ち漏らし厳禁な中型機エディブルストーカー×3セットが出現。テントウ編隊が1セット目の直後に突っ込んでくる場面は、画面端へ誘導→切り返しが安全確実。また、2セット目をレーザーで破壊すると、蜂アイテムの回収が難しくなるのでショットを使おう。

2セット目破壊→蜂アイテムを重なり回収→砲台破壊の流れが安全。

3セット目は正面2機→片側×2機～切り返しの流れを意識しよう。

AREA B マリーゴールド×2隻はハイパー大安定

1隻目の駆逐艦マリーゴールドは、中央部の5ウェイ砲台を優先的に狙いながら左右へ切り返し～戦車&砲台群を破壊。強レーザー主砲×2を抜けた直後、リング紫弾が見えた辺りで取っておいたハイパーを発動。駆逐艦マリーゴールド×2隻を破壊→弾消し効果中に艦橋パーツを破壊する。

駆逐艦2隻はハイパーが安全確実だが、各種レーザーには要注意だ。

駆逐艦×2→艦橋パーツとテンポ良く破壊すれば弾消し継続が可能。

B

A

START

BOSS

F

E

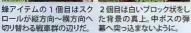
AREA C 蜂アイテムを先読み回収

駆逐艦ハイドレインジェ近くの砲台&戦車群は、艦橋破壊時の弾消し中に一掃。蜂アイテム×2個の直後は、テントウ編隊のラッシュ地帯～ハイドレインジェ2隻目へ。テントウ編隊はショットを撃ちながら左右に大きく切り返せば追い詰められない。

駆逐艦破壊後は左端で蜂アイテムを回収。ショットに切り替えて2個目へ向かう。

2隻目出現に合わせてテントウ編隊を画面左側へ誘導すれば、敵弾が重ならない。

蜂アイテムの1個目はスクロールが縦方向～横方向へ切り替わる戦車群の辺りだ。

2個目は白いブロック状をした背景の真上。中ボスの弾幕へ突っ込まないように。

AREA D ハイパー使用で安全回収

裏ルートに入った直後は、フィールド上にひしめく戦車群のばらまき弾に注意! 以降は中ボス戦となるが、弾幕を避けながらの蜂アイテム回収は至難の業。裏ルートに入る場合は、テントウ地帯でボムを撃ってもハイパーを温存して持ち越すこと。

AREA E ジェネレーターまでハイパー温存

中ボスを破壊した直後のテントウ編隊は、正面編隊を破壊→右～左……と切り返して斜め隊列の編隊×3セットを破壊。管制塔部分の全方位弾幕は、自機狙いの扇状ピンク弾を画面端へ誘導すればOK! 中型機ショウウンは出現位置を覚えて、レーザーでの速攻破壊を目指そう。

扇状ピンク弾を1回避ければ、次弾の到達までに破壊&弾消し効果。

ジェネレーター攻撃でハイパーを発動すれば、ボス前まで継続可能。

AREA F ジクウコウの回転レーザーに注意!

1UPアイテムを放出するジェネレーターまでハイパーを温存してくれば、ボス前の厳しいラッシュ地帯をハイパーのままで抜けられる。むろん、ここもハイパーショットで敵弾を消していくが、高速飛来したジクウコウの回転レーザーに引っかけられやすいので注意すること。

ボムで破壊しなければジェネレータ破壊時に1UPアイテム出現。

ボムキャリアーを目安にレーザーを撃って、蜂アイテムを回収する。

駆逐艦マリーゴールド 名称	得点
本体	25,000Pts.
主砲	560Pts.
対空砲	5,000Pts.
レーザー砲	10,000Pts.
副砲	840 Pts.
ミサイル	10Pts.

巡洋艦ハイドレインジェ 名称	得点
本体	45,000Pts.
対空砲	650Pts.
副砲	980Pts.
主砲	5,000Pts.
レーザー砲	1,000Pts.

敵キャラクターデータファイル ステージ3に出現する敵機の名称&得点を一覧表記しておく。

名称	フラフィ	名称	ギガク	名称	ソガク	名称	エデブルストーカー
得点	240Pts.	得点	本体:280Pts. 砲台:150Pts.	得点	本体:340Pts. 砲台:220Pts.	得点	4,300Pts.

STAGE-3 AREA BOSS

クウラ2008年モデル（表ルート／中ボス）

カコウ（裏ルート／中ボス）

■BOSS DATA

名称	得点
クウラ2008年モデル	700,000Pts.
カコウ	2,000,000Pts.

裏ルート中ボス 対カコウ戦

ステージ3裏ルートの中ボス・カコウ戦は、これまで以上にハイパーの有無が生死を分ける強者。出現直後の弾幕こそ易しいが、回転レーザー＋高密度弾幕を張る中盤以降は、凄まじいスローがかかるほど。ハイパーを持ち越せなかった場合は、出現した直後にボム発動＋無敵中に密着レーザー撃ち込みで、ダメージを与えつつゲージをためるのがオススメだ。

ハイパーを使うタイミングは、ゲージ回復が可能な蜂アイテムの回収前。ノーミス＆ヒット数でランクが上がっていると、高密度弾幕を完全に撃ち切れないのでレーザー相殺時に要注意！　レーザー相殺の時間を短くすれば、ある程度まで敵弾を消せるようになるが、スローがキツイのでレーザーを空撃ちしないように。

ハイパー発動の目安は中ボスが赤弾を撃ち始める辺り。蜂回収に備えよう。

レーザーを一瞬だけ相殺する場合、いつもより気持ち長めに押した方が安全確実。

表ルート中ボス クウラ2008年モデル戦

表ルートの中ボス・クウラは、ハイパー未使用でも回避可能なレベルの弾幕。前半弾幕はボス正面へ陣取って、左右対称の弾幕を見て抜ければ問題無し。後半はレーザーを相殺＆連射弾を左右に誘導だ。

ハイパーを使えば楽勝だが、表ルートは蜂アイテムが2個少ない。むしろボム1発で温存した方が後々も楽になる。

STAGE-3 BOSS

Elemental Daughter 03

PERFECT ぱふぇ☆

攻撃形態の数も増え、これまで以上の長期戦を強いられる対ぱふぇ☆戦。注意すべき攻撃パターンの順番を覚え、適度な緊張感を持続した状態で戦っていこう！

■BOSS DATA

名称	得点
第一形態	300,000Pts.
第二形態	400,000Pts.
第三形態	3,000,000Pts.

高速弾幕に注意

ド派手な感じのぱふぇ☆攻撃パターンだが、一部の高速弾幕だけ注意すれば回避は問題無し。ただし、第一形態ⓑや第二形態ⓒの終わり際は、ボスが高速移動して弾道がゆがみやすいので注意すること。最も厄介なのは第三形態ⓕの赤レーザーだが、近年のケイブ作品と同様に自機近くのみ撃ち返しが発生しない。配置換え中にレーザービットの正面へ移動し、撃ち返し弾を封じてしまえる。

ビットの正面でレーザーを一瞬止めた状態で待機。

ビットレーザーの接近と同時に相殺すれば、威力が拮抗して相殺点が止まる。

第一形態

第一形態は初回のみ針弾→リング青弾＋回転レーザー無しのⓐで、以降ⓐ→ⓑの攻撃パターンがループ。ⓐの回転レーザーを相殺して撃ち込み→ⓑのスタート直後には形態変化となる。

第二形態

第二形態の開幕ⓒは、連射ミサイルを破壊可能。ボス本体にレーザーを撃ち込みつつ、高速連射される赤弾のすき間をキープすればいい。攻撃パターンがⓓへ切り替わると、本体上部からお手伝いさんオプション（破壊不可能）を放出。3セット目が自機狙いの3ウェイ連射青弾＋扇状ピンク弾なので要注意。

攻撃パターンⓓを回避するコツは、お手伝いさんの回転レーザーを常時相殺。序盤なら小リング弾の縦軸を意識し、終盤の幅が広い中リング弾は、横軸に注意してすき間を抜ける。無敵シールドの弾道が固定されているパターンⓕは、ボス正面の安全なすき間で連射状態の青リング弾を小さく避けていこう。

第三形態

パターンⓖは、レーザー相殺した状態で高速扇弾幕の青弾を注視。その脇を抜けるように左右に小さく回避。ⓗでは、レーザービットの配置変更＆正面レーザー後、撃ち返しありの7ウェイ赤レーザーが照射。画面端が避けやすい。

名称	テントウ	ショウウン	アスター	エイコーン（ボムキャリア）	メインジェネレーター
得点	470Pts.	13,200Pts.	7,900Pts.	1,000Pts.	40,000Pts.

Text：黒鉄タカスエ

Prologue

まもる「……あ、れ？　ここは……」

迫ってくるヘッドライト。
車に轢かれる……と思った瞬間から、どのくらいたっただろうか。気が付くと、まもるクンは不思議な世界に飛ばされていた。

ふるる「ハーイ、皆さん〜！　冥界へようこそ！」

冥界の巫女“地獄谷ふるる”によると、
冥界の危機を救うため、“選ばれし魂”を召還したとのこと。

「勝手に選ぶなやドアホ」
「元の世界に帰しなさい！」

などの抗議をさらっと無視し、話を続けるふるる。

今、冥界では何者かが“闇の世界”へ[illegible]ていること。そのため、冥界の住人たちが[illegible]状態にあること。冥界の危機[illegible]、闇の世界への[illegible]すること。

[illegible]

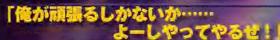
かくして、元の世界へ[illegible]も四人の戦いが[illegible]。

まもるクンは呪われてしまった!
■メーカー：ガルチ／グレフ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2008年7月予定
■使用基板：NAOMI

懐かしくも新しい、そんな表現がピッタリくるグレフ×ガルチのコラボレーションによる任意スクロールシューティング『まものろ』。いよいよ稼働直前となる今月は、ゲーム概要をお届けするぞ！

「俺が頑張るしかないか……よーしやってやるせ！」

知花まもる

ショットタイプ　ストレート

現世で交通事故に遭った直後、地獄谷ふるるの力により“冥界”に召還された小学生。

将来の夢は、プロ野球選手になること……ただし金銭的な意味で。

負けず嫌いの性格だが、ふるるにはその性格をうまく利用されているようで、冥界ではいいようにコキ使われている。

まもるはパワーアップすると、自分の左右に守護（オプション）が装着され、正面方向への攻撃力がアップする、スタンダードなキャラ。呪われ状態では、オプションが近くの敵をサーチして敵の正面に移動してくれる。サーチ速度が非常に速いので、敵が多い場所で効果を発揮するぞ。

「ごめんなさい……あまりよく覚えていないの」

深雪マユノ

ショットタイプ　ストレート（上級）

冥界以前の記憶がはっきりしない謎の少女。

感情を表に出すことが少ないが、時折、周囲の思いも寄らない行動に出る。

一応、本人はそれなりに考えて行動している模様。一言で言えばマイペースな性格。

突然の“冥界への召還”という事態にも、騒ぐことなく順応しているように見える。

パワーアップによって自分の後ろをついてくるタイプのオプションが装着されるマユノ。敵の出現状況によって横に広げたり、自分の近くにまとめて集中的に攻撃したりと、オプションの位置を考えてプレイすると面白い。呪われ時は、攻撃中にオプション位置が固定されるようになる。

呪われ時に攻撃していれば、オプション位置は固定される。攻撃しないでいれば、通常時同様位置変更も可能。

オプションの[illegible]ら攻撃しないと、硬い敵に[illegible]られるダメージが少なくなってしまうので[illegible]

基本ルール

任意スクロール＆ショットの一風変わったシューティング

本作は自分で前方に移動することで進んでいく、一風変わったシューティング。シューティング色の強い見下ろし型のアクションゲームをイメージしてもらうと分かりやすいだろう。また、制限時間が設けられており、ステージの分岐に関係しているのだ。道中で時間切れになると強力な死神が出現するぞ。

ステージによっては、分岐ルートが複数あるところも。自分なりの攻略ルートを見付け出す楽しみがある。

[illegible]

基本システム

2種類の"呪い弾"を使いこなそう！

ボタンを押すと画面左下のゲージが溜まっていき、ボタンを離すとキャラが向いている方向に弾を発射する呪い弾。ヒットした敵を呪い、継続的にダメージを与えるが、呪われた敵の攻撃は激しくなるので注意が必要だ。また、溜めずにすぐ発動して正面に現われたフィールドに触ると、自分の攻撃が一定時間強化される。

自分を呪ったら一定時間攻撃が大幅強化されるが、終了するとパワーアップが2段階下がってしまうので注意。

敵を呪った状態で倒すと、敵弾が得点アイテムに変化。これでスコアを稼いでいくのが基本だ。

呪い弾を撃つためにボタンを押した瞬間には、弾消しの効果がある。うまく使い、強力な攻撃を回避するのだ。

「ま、好きなようにやらせてもらうわ。そいじゃ」

西風キンヤ

ショットタイプ ワイド

バイク好きの高校生だったが、アルバイトの帰りに突然召還されてしまう。

関西弁が特徴の自由人。

人付き合いはそれほど悪いわけではないのだが、自分の感性、勘を信じて行動するため、協調性に欠ける面もある。

るるるとは相性が悪いのか大喧嘩の中。「ボケとツッコミ、とも言う」とはベニ子の談。

キンヤは、パワーアップするごとに攻撃範囲が広がるワイドショットを持つ。多くのザコを相手にするのは得意だが、ボスなどと戦う際にはある程度近づいて攻撃しなければならない。呪われ時には、攻撃が360°全方向に出るようになる。

呪われ時は全方向に攻撃が出る。[illegible]はそのぶん分散してしまうが、敵がたくさん出現する場面で有効。

広範囲をカバーできるので、横から突っ込んでくるようなザコ敵にも対処しやすく、道中では非常に強力。

「さぁ、遠慮はいりませんよ。行きなさい、"狐火"！」

日向寺ベニ子

ショットタイプ ワイド・[illegible]

全寮制の女子高に通うお嬢様。学園生活中に召還されてしまった模様。

成績優秀、さっぱりとした性格で、周囲からの人望も非常に厚い。

異界にはいち早く順応したようで、守護である狐火に名前を付けたりなど、結構状況を楽しんでいるようである。

ベニ子は、攻撃せずに前後に移動することでオプションからのショットの幅を変えられる。使いこなせれば、大量の敵にも硬い敵にも対処できるキャラクターだ。呪われ時には、正面にオプションが並び、敵の方向へ自動的に攻撃してくれる。ボス戦で回避に専念するときなどに有効。

呪われ時の攻撃が[illegible]いやすい。ボス戦以外にも、いろいろな状況で役立ってくれるだろう。

ベニ子のオプション攻撃は自分が横を向いている際も常に正面に出る。オプションの角度調整が重要だ。

レアカード画像と スペシャル・レギュラーカードリストを 大公開!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2008年6月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

レアカード公開!!

BANDIERA バンディエラ

ラウール・ゴンザレス
（レアル・マドリード）

"白い巨人"を象徴する絶対的なエース。「生涯契約」を結び一生レアル・マドリードへの忠誠を誓ったカピタンは、限界ではとの周りの懐疑的な視線をプレーではねのけ2007-2008シーズン、18ゴールを決めクラブの連覇に貢献した。実はキャリアのスタートはアトレチコ・マドリーのユースから。

特殊能力 [illegible]
キープレイヤータイプ [illegible]

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	10	17	13	15	16	89

INTERCONTINENTAL CLUB LEGENDS インターコンチネンタルクラブレジェンド

ロナウド
（A.C.ミラン）

『01-02』以来の登場となる元祖ロナウド。能力的には全盛期のバルセロナの頃を彷彿とさせる、まさに「怪物」にふさわしい数値を装備している。当時のバルセロナ監督のロブソンに「ロナウドが戦術」とまで言わしめた。バルセロナとレアル・マドリー、インテルとミランなど各国のライバルクラブ間を渡り歩く。

特殊能力 [illegible]
キープレイヤータイプ [illegible]

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	4	18	18	20	16	96

YOUNG STAR ヤングスター

ダビド・シルバ
（バレンシア）

06-07CL決勝トーナメントのチェルシー戦、ツェホからゴールを奪った豪快なミドルシュートで欧州に名乗りを上げた若きクラック。退団したアイマールから背番号21を受け継ぎバレンシアの攻撃を牽引する。ボールキープに長け、並み居る大男たちに囲まれても難なく抜け出し、前線にスルーパスを通してしまう。

特殊能力 奇襲のスナイパー
キープレイヤータイプ ミドルシュート重視

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	8	18	11	17	16	86

CRACK クラック

クリスティアーノ・ロナウド
（マンチェスター・ユナイテッド）

今世界が最も注目する選手。カントナやベッカムがまとっていたマンチェスター・ユナイテッドの背番号7を継ぎ、その重圧にも負けずにさらなる輝きをました。相手を翻弄する巧みなフェイントやドリブル、自身が"ロケット"と称するFKなど、この選手が相手チームに与える驚異は計り知れない。

特殊能力 七変化
キープレイヤータイプ フリーロール

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	10	17	13	15	16	89

月刊WCCFマガジン
初代WCCF「01-02」から前回の「05-06」までの排出カードは計1414枚。それに今回の「06-07」の437枚を足せば計1851枚となる。最近のアーケードカードゲームは使用停止のカードが設定されたりする中、約2000枚のカードの中から、カードを選べるというのは驚異的だ。「U-5」や「U-5R」などカテゴリーの問題はあるが、ここは気にせずに好きなチームを作るのも面白いだろう。

WORLD-CLASS GOALKEEPER
ワールドクラス ゴールキーパー

イケル・カシージャス
（レアル・マドリード）

地元では"聖イケル"と敬意を込め呼ばれている。ブッフォン、ツェホと並び称される現代最高峰のGK。特に反応の早さは群を抜いていて、あらゆるシュートを枠からはじき出し、チームの勝利に多大な貢献をする。

特殊能力　パラドール
キープレイヤータイプ　確固

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
8	19	11	14	16	13	81

WORLD-CLASS DEFENDER
ワールドクラス ディフェンダー

マルコ・マテラッツィ
（インテル）

W杯でのジダンとのマッチアップでサッカーに興味の無い人間までにも名を知らしめた選手。実力的にも疑いようも無く、イタリアのW杯優勝の影のMVPと言われる。フィジカルにばかり注目が行くが左足の精度も高い。

特殊能力　拳闘士
キープレイヤータイプ　パワーディフェンス

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
13	18	13	20	12	14	90

WORLD-CLASS MIDFIELDER
ワールドクラス ミッドフィルダー

ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ
（A.C.ミラン）

『01-02』稼働以来長きにわたって幅を利かせている白ガットゥーゾだが、自身初のレアカード化を果たす。近年攻撃面での貢献も大きくなっている。ミランや代表でコンビを組むピルロとは抜群の相性の良さを見せる。

特殊能力　リンギオ
キープレイヤータイプ　ハードプレッシング

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	16	13	16	13	20	90

WORLD-CLASS WING FORWARD
ワールドクラス ウイングフォワード

フロラン・マルーダ
（リヨン）

2003年リヨン加入後、クラブのリーグ連覇を牽引した立役者の一人で、左サイドのスペシャリスト。守備もしっかりとこなすその能力高さから代表にまで上り詰めた。2007年にはプレミアの強豪チェルシーへと移籍。

特殊能力　サイドワインダー
キープレイヤータイプ　ウィンガードリブル

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	9	17	13	17	16	87

WORLD-CLASS FORWARD
ワールドクラス フォワード

ズラタン・イブラヒモビッチ
（インテル）

現代のヘラクレスとも言うべき強靭なフィジカルと、その長身からは想像もできな程の柔らかいボールタッチでいくつものゴールを落とし入れる。06-07シーズン、インテルの優勝はこの男の功績が大きくモノをいった。

特殊能力　フライングスティンガー
キープレイヤータイプ　ダイレクトシュート重視

OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	6	19	19	15	15	93

気になるほかのレアカードは……

カテゴリーが『05-06』とほぼ同じということで、残るレアカテゴリーもあの2枚だろう。06-07シーズンで最優秀選手賞とバロンドールを獲得したのはイタリアをW杯優勝へとみちびいたあの選手、ロナウジーニョに続き両カテゴリーの独占が予想される。

レジェンドでは新大陸へと渡ったスターや今回新たに加わった南米クラブから何人もの名選手がその最盛期でカード化されるはずだ。

また、そのほかのレアではEUROでも大活躍のスペインのエースや南米から欧州へと渡った選手も多くレアカード化が予想される。

最後に噂としてつかんだ情報によると、今回過去最大級のレアカテゴリーがあるかもしれないとの話だ。

トラックの『WCCF IC 2006-2007』ファーストインプレッション

トラックとは——プレイヤー名はフィーバー@トラック。公式全国大会準優勝の実力を持つ。また、第1回目の世界大会にも参加している。

【キープレイヤー】

このシステムは局地的な状況で頻繁に変えるより、大まかな流れで変えていくようにプレイする方が効果的な印象を受けました。

現状なかなか有効だと思うチームスタイルは「フォア・ザ・チーム」ですね。守勢時によりカバーリングに入ってくれるように思われます。また攻勢の際にはより厚みを感じる。相手チーム・スタイルや自分の好きな選手の活かし方などさまざまあるので、自分に合ったスタイルを見つける楽しみが、今回のバージョンは大きいと思います。

【練習】

紅白戦が前作までと変わり、個人練習と組織練習の二つも加わり、特別メニューも各国の有名コーチが各地のイメージに合うパラメータを上げてくれます。結果が悪いときにはミニ・キャンプ実行できるようになりました。

軽めの調整は選手のモチベーションを上げることができますが、グラフに多少の影響しか無いように思われますので、やるからにはケガのリスクもあるがオーバー・ワークにならない程度で目一杯練習をし、休養をこまめに取らせるかたちを実践しています。

【師弟関係イベント】

今回ロケテ版をプレイして注目のシステムになると思われるのは「師弟関係イベント」。クラブ任期終了時に発生するイベントで、パートナー関係を結んだ選手を連れてそのまま新クラブを始められるというもの。チーム育成を全て一から始めなくていいのが大きいです。

【監督ライセンス】

始めは、とにかく監督ライセンスを早く上げることが重要です。これはプレイしての個人的な感覚なんですが、監督レベルが高い方がこちらの指示により従ってくれている印象があります。監督ライセンスを少なくともNML Sに持っていくことが最初の課題と考えた方がいいと思います。

当然、前作までのICカードを引き継げば有利な状態で始められる。しかしせっかく新バージョンになったことだし、新たなチームを起こしてみるのも面白いはず。

新規で追加の「メディカルルーム」。ケガの治療やコンディションの2段アップなど、侮れない効力がある。

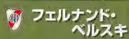
ファン・ロマン・リケルメ

スペインからボカへと"王の帰還"を果たした天才。守備面での貢献はまったく期待できないが、相手守備陣を突き刺す決定的なパスを前線に供給する。

特殊能力　絶対指揮権
キープレイヤータイプ　ゲームメイク

ボカ・ジュニアーズ

評判	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
1	アルド・ボバディージャ	1	GK	1976.4.20	192	88	パラグアイ	7	16	10	17	10	10	70	ミドルセーバー
2	ダニエル・ディアス	6	DF	1979.7.13	182	80	アルゼンチン	9	17	11	17	11	13	78	バイタルエリアの障壁
3	ウーゴ・イバーラ	4	DF	1974.4.1	171	74	アルゼンチン	13	12	14	13	17	16	85	機動のオフザボール
4	ファン・クルボビエサ	24	DF	1979.4.16	178	80	アルゼンチン	11	14	12	15	14	15	81	狩猟戦士
5	ホナタン・マイダナ	20	DF	1985.7.29	183	80	アルゼンチン	7	15	10	14	16	11	73	一瞬のアプローチ
6	クラウディオ・モレル・ロドリゲス	3	DF	1978.2.2	175	76	パラグアイ	11	13	13	15	15	14	81	鋭いサイドチェンジ
7	マティアス・シルベストレ	2	DF	1984.9.25	184	82	アルゼンチン	6	14	9	17	11	13	70	フルメタルジャケット
8	セバスティアン・バタグリア	5	MF	1980.11.8	180	75	アルゼンチン	10	14	14	13	14	15	80	栄冠の手綱
9	ネリ・カルドソ	19	MF	1986.8.8	172	68	アルゼンチン	14	7	15	12	17	15	80	迅速なスペース進出
10	パブロ・レデスマ	8	MF	1984.2.4	175	71	アルゼンチン	14	10	15	14	15	16	84	スペクタクルの起点
11	ギジェルモ・マリーノ	15	MF	1981.2.2	179	76	アルゼンチン	13	7	15	11	14	12	72	高速パス
12	ファン・ロマン・リケルメ	10	MF	1978.6.24	182	75	アルゼンチン	18	3	20	17	10	14	82	絶対指揮権
13	ブルーノ・マッツオーニ	11	FW	1975.6.15	177	74	アルゼンチン	17	5	15	12	14	12	75	瞬間のイマジネーション
14	ロドリゴ・パラシオ	14	FW	1982.2.5	175	67	アルゼンチン	17	5	16	13	18	15	84	ゴールへ導くトラップ
15	マルティン・パレルモ	9	FW	1973.11.7	187	85	アルゼンチン	18	4	15	19	10	12	78	蛇行する飛び出し
16	ギジェルモ・バロス・スケロット	7	FW	1973.5.4	171	73	アルゼンチン	16	5	18	12	15	13	79	パスを呼ぶ動き

フェルナンド・ベルスキ

マドリーの両クラブが獲得に動いたほどの実力者で、早いパスワークを主体とするチームで真価を発揮する。現在はギリシャのオリンピアコスに在籍。

特殊能力　クロスターゲット
キープレイヤータイプ　ミックスパスワーク

リーベル・プレート

評判	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
17	ファン・パブロ・カリッソ	12	GK	1984.5.6	187	87	アルゼンチン	7	18	11	17	13	12	78	シールドメイカー
18	フェデリコ・ドミンゲス	3	DF	1976.8.13	180	80	アルゼンチン	12	11	14	14	12	14	77	鋭角的なタックル
19	パウロ・フェラーリ	4	DF	1982.1.4	169	66	アルゼンチン	12	10	13	14	12	16	77	パワーラン
20	ダニーロ・ヘルロ	14	DF	1979.3.7	183	79	アルゼンチン	8	15	10	16	13	15	77	積極的なディフェンス
21	フェデリコ・ルッセンホフ	6	DF	1974.1.14	185	80	アルゼンチン	8	16	9	18	10	12	73	闘志剥き出しのディフェンス
22	ルーカス・マレケ	24	DF	1983.1.12	168	72	アルゼンチン	10	10	12	10	15	16	73	精力的なフリーランニング
23	クリスティアン・ナスティ	20	DF	1982.9.6	180	79	アルゼンチン	8	14	11	16	13	14	76	サバイバルナイフ
24	エドゥアルド・トゥッシオ	2	DF	1974.7.31	182	82	アルゼンチン	8	16	12	17	12	13	78	結束を導くディフェンス
25	オスカル・アウマダ	25	MF	1982.8.31	173	69	アルゼンチン	11	11	13	13	13	15	76	ビルドアップサポート
26	フェルナンド・ベルスキ	8	MF	1983.9.10	173	69	アルゼンチン	14	10	16	12	16	15	83	展開を読む力
27	レオナルド・ポンシオ	25	MF	1982.1.29	176	75	アルゼンチン	11	13	14	15	13	18	84	エースキラー
28	ビクトール・サパタ	16	MF	1979.1.20	183	76	アルゼンチン	13	9	14	15	12	14	77	体を張るドリブル突破
29	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	11	FW	1986.2.10	177	72	コロンビア	16	4	15	13	17	13	78	躍動するステップ
30	エルネスト・ファリアス	9	FW	1980.5.29	182	76	アルゼンチン	17	6	14	14	14	14	79	ワンタッチストライカー
31	マルコ・ルベン	10	FW	1986.10.26	179	72	アルゼンチン	15	7	13	14	14	15	78	懐の深いボールコントロール
32	アリエル・オルテガ	7	FW	1974.3.4	170	67	アルゼンチン	15	4	18	10	16	10	73	カットバッカー

ソウザ

ただのパワータイプと思いきやテクニックもかなりのもの。白アドリアーノの座を脅かすほどのポテンシャルを持っていると一部では評判のカード。

特殊能力　クロスターゲット
キープレイヤータイプ　ハイタワー

CRフラメンゴ

評判	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
33	ブルーノ	1	GK	1984.12.23	190	87	ブラジル	6	16	9	17	10	9	67	シュートストッパー
34	イリネウ	4	DF	1983.3.27	187	82	ブラジル	9	16	12	18	10	12	77	壁のようなブロッキング
35	ジュアン	6	DF	1982.2.6	168	66	ブラジル	13	9	14	10	16	16	78	逆サイドへの架け橋
36	レオナルド・モウラ	2	DF	1978.10.23	176	65	ブラジル	14	8	14	8	17	17	78	カットバッカー
37	モイセス	3	DF	1979.7.25	183	81	ブラジル	7	16	10	17	11	13	74	後方からのプレッシング
38	ロナウド・アンジェリム	21	DF	1975.11.26	177	70	ブラジル	11	14	13	13	14	13	78	弧を描くオーバーラップ
39	チアゴ	16	DF	1979.4.25	184	81	ブラジル	9	15	12	16	13	13	78	勇猛果敢なクリア
40	クライトン	8	MF	1978.1.25	179	83	ブラジル	13	12	13	17	12	16	83	ダイナミックダイナモ
41	レオ・メデイロス	19	MF	1981.5.14	184	78	ブラジル	11	12	13	14	12	14	76	危機察知能力
42	パウリーニョ	5	MF	1975.12.30	165	61	ブラジル	9	13	12	10	17	18	79	リスクカッター
43	レナト	11	MF	1978.6.9	183	78	ブラジル	13	9	14	14	14	14	78	ＦＫのスペシャリスト
44	レナト・アウグスト	10	MF	1988.2.8	185	85	ブラジル	15	8	16	15	15	14	83	鋭敏なカットイン
45	レオナルド	18	FW	1982.10.26	178	78	ブラジル	15	4	12	15	14	12	72	強引な突破
46	オビーナ	7	FW	1983.1.31	183	86	ブラジル	17	3	14	17	16	11	78	鋭敏な振り足
47	ロニ	17	FW	1977.4.28	171	70	ブラジル	15	5	14	12	17	13	76	裏をとる動き
48	ソウザ	9	FW	1982.3.4	188	87	ブラジル	17	6	13	19	10	15	80	クロスターゲット

クレーベル

Jリーグ柏レイソルに一時期所属していた左SB。オーバーラップからはMF顔負けのクロスを供給。ポジショニングを重視するプレイぶりをみせてくれる。

特殊能力　カットインを遮る動き
キープレイヤータイプ　ディフェンシブサイド

サントスFC

評判	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
49	ファビオ・コスタ	1	GK	1977.11.27	187	84	ブラジル	8	17	11	16	11	11	74	冷静なコーチング
50	アダイウトン	2	DF	1983.4.14	190	82	ブラジル	8	16	11	17	12	12	76	ゴール前の城壁
51	アントニオ・カルロス	6	DF	1969.5.18	184	78	ブラジル	11	17	13	15	11	13	80	柔軟なビルドアップ
52	デニス	15	DF	1983.9.21	179	68	ブラジル	12	9	13	11	16	16	77	鋭いアーリークロス
53	トミンコス	14	DF	1985.12.12	181	77	ブラジル	10	16	10	16	12	15	79	起死回生の突進
54	クレーベル	3	DF	1980.4.1	181	72	ブラジル	12	13	13	17	13	15	83	カットインを遮る動き
55	アトリアーノ	32	MF	1987.5.29	170	65	ブラジル	10	11	14	10	15	14	74	ノンプレッシャー
56	クレーベル・サンタナ	11	MF	1981.6.27	187	80	ブラジル	13	10	13	15	14	18	83	エアバトラー
57	クラウディオ・マルドナード	8	MF	1980.1.3	174	74	チリ	10	13	13	14	14	19	83	エースキラー
58	ロドリゴ・ソウト	5	MF	1983.9.9	181	75	ブラジル	11	13	13	14	13	16	80	展開を読む力
59	ロドリゴ・タバタ	20	MF	1980.11.19	171	69	ブラジル	16	7	16	12	16	14	81	サムライスピリット
60	ゼ・ロベルト	10	MF	1974.7.6	172	71	ブラジル	15	12	16	14	15	17	89	意図を込めたパス
61	ファビアーノ	9	FW	1984.7.25	184	79	ブラジル	16	7	13	16	13	11	76	懐の深いボールコントロール
62	ジョナス	7	FW	1984.4.1	183	73	ブラジル	15	6	14	14	14	13	76	スペースへの抜け出し
63	マルコス・アウレリオ	17	FW	1984.2.10	167	64	ブラジル	16	7	14	10	16	16	79	低弾道クロス
64	ロドリゴ・チウイ	25	FW	1985.12.4	177	64	ブラジル	15	5	14	12	16	14	76	スペーススナッチャー

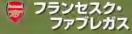
ロジェリオ・セニ

GKとしてフリーキックを任されるキッカー制度を持つ。また、その正確なフィードは攻撃の起点となる。ブラジル全国選手権ではGKとしてMVPに選ばれている。

特殊能力　ゴールへの起点
キープレイヤータイプ　GKゲームメイク

サンパウロFC

評判	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
65	ロジェリオ・セニ	1	GK	1973.1.22	188	85	ブラジル	12	18	14	18	9	9	80	ゴールへの起点
66	アレックス・シウバ	15	DF	1985.3.10	192	80	ブラジル	9	16	11	16	15	13	80	ボールスティーラー
67	エンカルロス	4	DF	1985.5.10	186	80	ブラジル	8	17	12	16	12	13	78	真実の眼光
68	イウシーニョ	2	DF	1985.10.12	178	81	ブラジル	14	9	15	14	18	15	85	グリーンライト
69	シャシウソン	16	DF	1977.12.4	165	65	ブラジル	13	9	15	9	16	18	80	絶え間ない疾走
70	ジュニオール	6	DF	1973.6.20	173	65	ブラジル	12	9	15	10	15	13	74	ライン際のパスワーク
71	ネイセル・レアスコ	13	DF	1977.7.23	170	76	エクアドル	10	13	12	14	14	17	80	ウィンガーの天敵
72	フレッジソン	18	MF	1981.2.22	182	76	ブラジル	12	12	11	16	12	16	79	強烈なロングシュート
73	ウーゴ	11	MF	1980.10.7	181	78	ブラジル	14	8	14	13	16	14	79	ムービングスナイパー
74	ジョズエ	8	MF	1979.7.19	169	63	ブラジル	11	14	14	10	14	18	81	周囲を活かす動き
75	レーウソン	23	MF	1981.5.1	184	82	ブラジル	14	8	13	17	15	13	80	人間魚雷
76	リシャルリソン	20	MF	1982.12.27	176	72	ブラジル	12	11	14	12	14	16	79	トリッキーなドリブル
77	ソウザ	10	MF	1979.2.4	176	77	ブラジル	13	8	15	12	14	14	76	混沌の転調
78	アロイジオ	14	FW	1975.1.27	188	86	ブラジル	16	8	12	17	10	13	76	ターゲットマン
79	ボルジェス	17	FW	1980.10.5	176	75	ブラジル	17	4	16	13	15	13	78	シュートの達人
80	レアンドロ	9	FW	1980.8.13	170	66	ブラジル	16	7	14	11	15	15	78	意表をつくラストパス

フランセスク・ファブレガス

バルサのカンテラの傑作であり、メッシらとこれからのフットボール界を席巻するであろう'87年組の一人。ヴィエラの後継者として、ガナーズの心臓部を担う。

特殊能力　精確無比な展開
キープレイヤータイプ　ショートパスワーク

アーセナル

評判	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
81	イェンス・レーマン	1	GK	1969.11.10	190	87	ドイツ	9	19	8	18	10	11	75	PKキーパー
82	エマニュエル・エブエ	27	DF	1983.6.4	178	72	コートジボアール	13	11	12	13	19	16	84	ダイレクトクロス
83	ウィリアム・ガラ	10	DF	1977.8.17	181	72	フランス	10	18	12	18	15	15	88	フルメタルジャケット
84	ジャスティン・ホイト	31	DF	1984.11.20	180	71	イングランド	10	11	11	15	15	13	75	積極的なロングフィード
85	フィリップ・センデロス	6	DF	1985.2.14	190	87	スイス	9	18	10	19	13	13	82	不屈の闘志
86	コロ・トゥーレ	5	DF	1981.3.19	183	76	コートジボアール	10	18	12	16	17	15	88	広大な守備範囲
87	フランセスク・ファブレガス	4	MF	1987.5.4	180	69	スペイン	15	11	18	13	15	15	87	精確無比な展開
88	ジウベルト・シウバ	19	MF	1976.10.7	190	74	ブラジル	11	16	13	15	14	18	87	見えない壁
89	アレクサンドル・フレブ	13	MF	1981.5.1	178	69	ベラルーシ	13	10	17	13	18	15	86	ロングレンジリターン
90	ジュリオ・バチスタ	9	MF	1981.10.1	183	72	ブラジル	15	10	14	17	13	15	84	危険なシャドーストライカー
91	フレドリク・リュングベリ	8	MF	1977.4.16	175	73	スウェーデン	14	10	16	14	17	17	88	ランダムランニング
92	トマス・ロシツキー	7	MF	1980.10.4	175	67	チェコ	16	13	18	10	16	15	88	混沌の転調
93	テオ・ウォルコット	32	MF	1989.3.16	176	68	イングランド	13	5	14	10	18	12	72	ドリブルランニング
94	エマニュエル・アデバヨール	25	FW	1984.2.26	191	75	トーゴ	16	7	14	16	15	15	83	球際のアーティスト
95	ティエリ・アンリ	14	FW	1977.8.17	187	81	フランス	19	6	18	14	19	15	91	エッジループ
96	ロビン・ファン・ペルシー	11	FW	1983.8.6	183	71	オランダ	18	7	16	14	18	13	86	シュートの達人

WORLD FOOTBALL PLAYBACK 2006-2007(1)

【アルゼンチン プリメーラ・ディビジョン】"前期リーグ"、"後期リーグ"と年間二つのリーグ戦を戦うこととなるアルゼンチンリーグ。前期リーグではボカとエストゥディアンテスが同勝ち点で並びプレイオフの結果エストゥディアンテスが勝利。後期リーグでは現ナポリのラベッシ有するサン・ロレンソが優勝、ボカはまたしても2位に終わった。
【ブラジル カンピオナートブラジルレイロ】日本のJリーグとスケジュールが似ているブラジルの全国選手権だが、2006.07年シーズンはサンパウロの連覇で幕を閉じた。また、2007年、"南米の銀河系"とかつて謳われたコリンチャンスが2部へと降格している。

ミヒャエル・バラック

ドイツの新しき"皇帝"が念願のカード化。高い位置でのパスカットや高性能のミドル、高精度のフィードなどその全能な攻撃能力でチームの攻めを牽引する。

特殊能力　全壁な軌道
キープレイヤータイプ　ワイドゲームメイク

チェルシー

計番	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
97	ペトル・ツェホ	1	GK	1982.5.20	196	90	チェコ	9	19	12	19	12	11	82	ハイボールの支配者
98	ハリド・ブラルーズ	9	DF	1981.12.28	183	80	オランダ	8	17	11	16	14	15	81	食人鬼のタックル
99	アシュリー・コール	3	DF	1980.12.20	173	67	イングランド	13	14	14	10	18	17	86	鮮やかなボール奪取
100	パウロ・フェレイラ	20	DF	1979.1.18	182	76	ポルトガル	12	12	14	12	16	15	81	ライン際の番人
101	リカルド・カルバーリョ	6	DF	1978.5.18	183	78	ポルトガル	9	19	13	14	15	17	87	意表を突くオーバーラップ
102	ジョン・テリー	26	DF	1980.12.7	188	90	イングランド	10	19	13	18	13	15	88	スルーパスの網
103	ミヒャエル・バラック	13	MF	1976.9.26	188	85	ドイツ	16	10	18	18	11	15	88	全壁な軌道
104	ジョー・コール	10	MF	1981.11.8	176	73	イングランド	16	9	18	12	16	15	86	カッティングエッジ
105	ミカエル・エシアン	5	MF	1982.12.3	178	84	ガーナ	14	13	13	16	16	19	91	絶え間ない疾走
106	フランク・ランパード	8	MF	1978.6.20	183	90	イングランド	15	12	16	16	15	18	92	サイボーグ
107	クロード・マケレレ	4	MF	1973.2.18	170	66	フランス	8	17	12	15	14	18	84	シャットダウン
108	ジョン・オビ・ミケル	12	MF	1987.4.22	184	85	ナイジェリア	13	12	17	14	14	15	85	意表をつくラストパス
109	アリエン・ロッベン	16	MF	1984.1.23	181	80	オランダ	16	9	16	15	18	15	89	貫徹するドリブル突破
110	ディディエ・ドログバ	11	FW	1978.3.11	189	91	コートジボアール	19	8	14	20	15	17	93	マグネットボディ
111	サロモン・カルー	21	FW	1985.8.5	184	77	コートジボアール	16	6	14	15	17	14	82	ストライドステップ
112	アンドリー・シェフチェンコ	7	FW	1976.9.29	181	84	ウクライナ	18	7	16	17	18	15	91	圧倒的な存在感

ディルク・カイト

パワーのあるテクニシャンFW。CFとしての決定力もあるが、ウイングもこなせる器用さを持ち、チームの戦力によりさまざまな起用が可能な便利な選手。

特殊能力　体を張るドリブル突破
キープレイヤータイプ　パワードリブル突破

リバプール

計番	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
113	ホセ・レイナ	25	GK	1982.8.31	188	91	スペイン	10	18	14	16	12	11	81	ダイレクトロングフィード
114	ダニエル・アッガー	5	DF	1984.12.12	191	79	デンマーク	11	16	10	17	15	15	84	対空砲台
115	ジェイミー・キャラガー	23	DF	1978.1.28	178	77	イングランド	10	18	13	16	14	17	88	結束を導くディフェンス
116	ファビオ・アウレリオ	12	DF	1979.9.24	178	75	ブラジル	13	10	15	15	15	14	82	広大なクロスレンジ
117	スティーブ・フィナン	3	DF	1976.4.24	183	78	アイルランド	11	13	13	13	16	16	82	フェッシングの防衛者
118	サミ・ヒーピア	4	DF	1973.10.7	193	89	フィンランド	9	17	12	19	11	12	80	研ぎ澄まされた守備戦術
119	ガブリエル・パレッタ	29	DF	1986.2.15	186	85	アルゼンチン	8	15	13	15	14	12	77	強力なフィジカルコンタクト
120	スティーブン・ジェラード	8	MF	1980.5.30	183	79	イングランド	16	11	16	18	15	17	93	エバーレッド
121	ルイス・カルソア	10	MF	1978.6.24	168	66	スペイン	15	7	18	12	16	14	82	抜け目のない飛び出し
122	ジャーメイン・ペナント	16	MF	1983.1.15	175	67	イングランド	14	7	15	13	17	15	81	機動力あふれるチャンスメイク
123	モモ・シッソコ	22	MF	1985.1.22	188	80	マリ	12	14	14	17	15	15	87	噛み付くようなタックル
124	シャビ・アロンソ	14	MF	1981.11.25	183	79	スペイン	14	11	17	16	14	16	88	ロングスナイパー
125	クレイグ・ベラミー	17	FW	1979.7.13	168	68	ウェールズ	17	8	13	13	17	15	83	サバイバルナイフ
126	ピーター・クラウチ	15	FW	1981.1.30	201	79	イングランド	17	6	15	17	11	13	79	クロスターゲット
127	ロビー・ファウラー	9	FW	1975.4.9	175	72	イングランド	18	3	16	15	15	9	76	天性のストライカー
128	ディルク・カイト	18	FW	1980.7.22	183	83	オランダ	17	7	14	17	14	18	87	体を張るドリブル突破

エドウィン・ファン・デル・サール

驚異的な長さを持つリーチによって、ゴール前に上がったボールを軒並み奪い去る。遮断機との異名を持ちゴールラインを割ろうとすればことごとく弾いてしまう。

特殊能力　最後方のプレイメイカー
キープレイヤータイプ　GKゲームメイカー

マンチェスター・ユナイテッド

計番	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
129	エドウィン・ファン・デル・サール	1	GK	1970.10.29	197	93	オランダ	10	19	15	16	11	10	81	最後方のプレイメイカー
130	リオ・ファーディナンド	5	DF	1978.11.7	196	87	イングランド	11	19	15	18	12	14	89	同調するディフェンス
131	ガブリエル・エインセ	4	DF	1978.3.19	178	77	アルゼンチン	11	17	12	15	15	15	85	積極果敢な攻撃参加
132	ガリー・ネビル	2	DF	1975.2.18	179	82	イングランド	12	14	14	15	15	16	86	危機察知能力
133	ジョン・オシェイ	22	DF	1981.4.30	190	88	アイルランド	10	15	13	16	14	14	82	究極のユーティリティ
134	ネマニャ・ビディッチ	15	DF	1981.10.21	189	87	セルビア	8	18	11	19	13	13	82	同調するディフェンス
135	マイケル・キャリック	16	MF	1981.7.28	185	74	イングランド	14	12	17	15	13	15	86	緩急自在のゲームメイク
136	クリスティアーノ・ロナウド	7	MF	1985.2.5	185	83	ポルトガル	19	6	18	15	19	15	92	予期せぬ弾道
137	ダレン・フレッチャー	24	MF	1984.2.1	184	74	スコットランド	11	12	14	14	14	15	80	アーチを描くロングパス
138	ライアン・ギグス	11	MF	1973.11.29	179	72	ウェールズ	16	9	18	13	17	15	88	展開を読む力
139	キーラン・リチャードソン	23	MF	1984.10.21	176	77	イングランド	13	8	14	9	18	15	77	トリッキーなドリブル
140	ポール・スコールズ	18	MF	1974.11.16	171	71	イングランド	15	12	15	14	14	18	88	極上の潤滑油
141	ウェイン・ルーニー	8	FW	1985.10.24	176	83	イングランド	18	7	18	18	15	15	91	王者の間合い
142	ルイ・サハ	9	FW	1978.8.8	181	80	フランス	17	7	15	16	17	14	86	ショットオンジエッジ
143	アラン・スミス	14	FW	1980.10.28	179	76	イングランド	14	11	13	15	16	16	85	トライアケイン
144	オレ・グンナー・スールシャール	20	FW	1973.2.26	180	74	ノルウェー	18	6	15	13	14	10	76	天性のストライカー

ヨアン・ミクー

愛するボルドーを救うべく7年ぶりに古巣に復帰したスルーパスアーティスト。彼のパスに導かれればゴールの決定機は格段に増えるだろう。

特殊能力　開門の軌道
キープレイヤータイプ　スルーパス重視

ボルドー

計番	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
145	ウルリク・ラメ	16	GK	1972.9.19	187	85	フランス	7	18	10	16	9	9	69	最後の砦
146	ジェラール・シド	25	DF	1983.2.17	188	78	フランス	9	16	11	15	14	14	79	後方からのプレッシング
147	ジュリアン・フォベール	18	DF	1983.8.1	180	75	フランス	13	9	12	13	19	17	83	クリーンライト
148	ダビド・ジェマリ	13	DF	1974.12.13	187	82	チュニジア	9	12	11	18	14	13	77	洗礼のハードタックル
149	フランク・ジュリエッティ	6	DF	1975.3.30	177	71	フランス	11	12	12	11	16	16	78	ライン際の番人
150	フロラン・マランジュ	23	DF	1986.3.3	176	70	フランス	12	10	14	10	15	14	75	機を心得たオーバーラップ
151	マルク・プラニュス	27	DF	1982.3.7	183	76	フランス	10	16	13	14	16	14	83	ムービングスクリーン
152	ステファン・ダルマ	20	MF	1979.2.16	180	76	フランス	14	10	16	14	13	14	81	即興のアーティスト
153	ピエール・トゥキャス	19	MF	1987.5.7	179	73	フランス	9	13	11	15	13	16	77	執念のクリア
154	フェルナンド・メネガッソ	5	MF	1981.5.3	186	79	ブラジル	12	14	14	16	16	15	87	鮮やかなボール奪取
155	リオ・アントニオ・マブバ	24	MF	1984.3.8	172	68	フランス	10	14	12	14	15	17	82	猛追者
156	ヨアン・ミクー	14	MF	1973.7.24	185	77	フランス	15	9	18	14	12	13	81	開門の軌道
157	ウェンデウ	17	MF	1982.4.8	184	71	ブラジル	14	10	15	14	15	15	83	プレースキックの魔術師
158	フェルナンド・カベナギ	7	FW	1983.9.21	181	78	アルゼンチン	18	5	16	15	12	8	74	蘇るゴールセンス
159	マルアン・シャマフ	29	FW	1984.1.10	185	70	モロッコ	17	5	16	14	14	15	81	暁のスナイパー
160	ジャン・クロード・ダルシュビユ	9	FW	1975.7.25	174	83	フランス	15	8	12	18	15	13	81	パワーホース

トニー・シルバ

シリーズ初登場となるアフリカンGK。スピード17は過去全てのGK最速。ライン裏のスペースを一瞬で消してしまう。しかし構えてしまうと頼り無い部分がある。

特殊能力　ライン裏の番人
キープレイヤータイプ　リベロキーパー

リール

計番	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
161	トニー・シルバ	1	GK	1975.5.17	183	82	セネガル	7	15	11	13	17	12	75	ライン裏の番人
162	マテュー・シャルメ	21	DF	1980.10.7	175	72	フランス	11	13	14	10	15	15	78	ウィンガーの後見人
163	ニコラ・プレスタン	25	DF	1981.6.2	184	75	フランス	9	17	13	16	13	13	81	勇猛果敢なクリア
164	ラファエル	5	DF	1980.12.17	182	77	ブラジル	8	16	11	15	14	14	78	闘志剥き出しのディフェンス
165	グレゴリー・タフォロー	20	DF	1976.9.29	175	71	フランス	11	12	12	15	15	16	81	ハードタックル
166	スタティス・タブラリディス	4	DF	1980.1.20	186	85	ギリシャ	8	17	10	18	11	14	78	バイタルエリアの障壁
167	マテュー・ボドメル	12	MF	1982.11.22	190	91	フランス	14	10	16	15	14	15	84	弾丸ＦＫ
168	ヨアン・キャバイエ	7	MF	1986.1.14	175	73	フランス	12	10	14	12	14	17	79	ルーズボールの支配者
169	マテュー・ドビュッシー	2	MF	1985.7.28	178	74	フランス	12	10	13	11	15	13	74	気の利いた攻守サポート
170	ステファン・デュモン	29	MF	1982.9.6	183	74	フランス	12	12	13	11	13	15	76	抜け目のない飛び出し
171	ジャン・マクン	17	MF	1983.5.29	173	68	カメルーン	10	12	13	12	16	18	81	スペースを埋める動き
172	ニコラ・フォーベルグ	13	FW	1984.10.13	193	86	フランス	14	8	12	15	14	13	76	アクロバティックなシュート
173	カデル・ケイタ	23	FW	1981.8.6	184	78	コートジボアール	16	8	17	14	17	14	86	スティッキードリブル
174	ケビン・ミララス	27	FW	1987.10.5	179	69	ベルギー	13	6	13	13	16	11	72	鋭敏なカットイン
175	ピーター・オデムウィンギ	14	FW	1981.7.15	182	74	ナイジェリア	17	7	14	15	17	14	84	ムービングストライカー
176	スレイマン・ユラ	11	FW	1981.11.29	180	76	ギニア	15	5	12	14	16	12	74	ムードメイカー

カリム・ベンゼマ

07-08シーズンにリーグ・アン得点王を獲得した、フランスの次世代をになうフォワード。今バージョンでは今一つ感はぬぐえないが、はまれば怖さ見せてくれる。

特殊能力　研ぎ澄まされた集中力
キープレイヤータイプ　ダイレクトシュート重視

リヨン

計番	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
177	グレゴリー・クペ	1	GK	1972.12.31	181	80	フランス	8	18	12	16	13	10	77	勇敢なセービング
178	エリック・アビダル	20	DF	1979.7.11	186	74	フランス	11	15	12	16	17	16	87	スピアータックル
179	フランソワ・クレルク	2	DF	1983.4.18	186	77	フランス	12	13	13	13	14	15	80	柔軟な守備戦術
180	クリス	3	DF	1977.6.3	183	77	ブラジル	10	18	13	18	13	14	86	矢のようなロングフィード
181	アンソニー・レベイエール	12	DF	1979.11.10	181	76	フランス	11	14	12	14	16	15	82	ラインの防衛者
182	セバスティアン・スキラッチ	29	DF	1980.8.11	183	79	フランス	8	17	10	17	12	13	77	クレバーなマンツーマン
183	アルー・ディアラ	15	MF	1981.7.15	190	80	フランス	10	13	11	17	13	16	80	噛み付くようなタックル
184	ジュニーニョ・ペルナンブカーノ	8	MF	1975.1.30	178	71	ブラジル	16	9	19	13	14	14	85	ゴールの布石
185	キム・シェルストレーム	6	MF	1982.8.24	181	79	スウェーデン	14	9	17	15	14	13	82	一網打尽のスルーパス
186	フロラン・マルーダ	10	MF	1980.6.13	184	73	フランス	15	9	16	13	17	16	86	幅広い攻撃参加
187	チアゴ	21	MF	1981.5.2	183	75	ポルトガル	13	12	16	13	14	16	84	共鳴する才能
188	ジェレミー・トゥララン	28	MF	1983.9.10	183	77	フランス	11	13	14	14	14	17	83	ノンプレッシャー
189	カリム・ベンゼマ	19	FW	1987.12.19	182	74	フランス	16	6	14	17	15	12	80	研ぎ澄まされた集中力
190	フレッジ	11	FW	1983.10.3	185	84	ブラジル	18	4	17	17	17	13	86	危険な反転
191	シドニー・ゴブ	14	FW	1979.7.27	175	75	フランス	14	9	14	11	18	17	83	献身的なフリーランニング
192	シルバン・ビルトール	22	FW	1974.5.10	173	72	フランス	17	8	15	14	16	14	84	ウィンガーストライカー

WORLD FOOTBALL PLAYBACK 2006-2007(2)

【イングランド／プレミアシップ】W杯で悪役となったC・ロナウドが精神的なタフネスを得て、マンチェスター・ユナイテッドを優勝へと導いた。チェルシーのドログバが得点王に輝くが、リーグタイトルには届かなかった。これからのユナイテッドとチェルシーの2強時代の幕開けを思わせるシーズンだった。
【フランス／リーグ・アン】"リーグ・アンを超越した存在"であるリヨンが難なく連覇を伸ばし6連覇を達成。パリSGのパウレタは自身3度目の得点王を獲得。古豪とまで揶揄されたマルセイユだったが、リベリやナスリなど若い力でCL出場権を勝ち取った。

フィリップ・ラーム

ドイツW杯のオープニングを飾った豪快なミドルで欧州への名刺代わりとしたドイツが誇るサイドバック。右足が利き足だが、左サイドバックをこなす。

特殊能力　忍び足
キープレイヤータイプ　オーバーラップ

バイエルン・ミュンヘン

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
193	オリバー・カーン	1	GK	1969.6.15	188	91	ドイツ	7	19	9	19	10	9	73	ワンハンドセービング
194	アンドレアス・ゲルリッツ	18	DF	1982.1.31	179	76	ドイツ	12	10	12	15	16	14	79	もう１人の守護神
195	バレリアン・イスマエル	25	DF	1975.9.28	191	81	フランス	7	17	10	18	13	12	77	折れることなき精神力
196	フィリップ・ラーム	21	DF	1983.11.11	170	62	ドイツ	13	13	14	9	18	17	84	忍び足
197	ルシオ	3	DF	1978.5.8	188	84	ブラジル	12	17	13	19	12	16	89	高揚のスパイラル
198	ウィリー・サ[illegible]	2	DF	1977.3.18	182	81	フランス	11	14	15	15	14	15	84	真実の眼光
199	ダニエル・バン・ブイテン	5	DF	1978.2.7	196	96	ベルギー	12	18	12	19	10	15	86	奇跡を呼ぶ攻撃参加
200	マルティン・デミチェリス	6	MF	1980.12.20	184	78	アルゼンチン	11	15	15	15	13	16	85	フルタイムの献身
201	アンドレアス・オットル	39	MF	1985.3.1	185	77	ドイツ	11	13	13	15	14	15	81	攻撃の架け橋
202	ハサン・サリハミジッチ	20	MF	1977.1.1	180	77	ボスニア・ヘルツェゴヴィナ	13	11	14	14	15	18	85	ブルファイティング
203	メーメット・ショル	7	MF	1970.10.16	177	70	ドイツ	15	7	18	9	15	7	71	トリックスラローム
204	バスティアン・シュバインシュタイガー	31	MF	1984.8.1	181	77	ドイツ	15	9	16	15	17	15	87	ディープインパクト
205	マルク・ファン・ボメル	17	MF	1977.4.22	187	85	オランダ	13	11	16	16	14	16	86	鋼鉄の心臓
206	ロイ・マカーイ	10	FW	1975.3.9	188	81	オランダ	18	5	15	17	16	14	85	孤高のパワーシューター
207	ルーカス・ポドルスキ	11	FW	1985.6.4	180	81	ドイツ	17	6	15	15	17	14	84	リバウンドハンター
208	ロケ・サンタクルス	24	FW	1981.8.16	189	83	パラグアイ	15	6	16	17	15	14	83	前線でのチャンスメイク

ラファエル・ファン・デル・ファールト

2007年夏移籍問題でクラブやファンともめるが、そのプレイぶりで罵声を声援に変えた。中盤のどこでもプレイ可能で、高いフィニッシュ能力も有する。

特殊能力　即興のアーティスト
キープレイヤータイプ　ショートカウンター

ハンブルガーSV

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
209	フランク・ロスト	35	GK	1973.6.30	194	90	ドイツ	6	18	9	18	11	10	72	ワンハンドセービング
210	ティモシー・アトゥバ	3	DF	1982.2.17	191	80	カメルーン	10	12	13	16	15	15	81	ロングスロー
211	ギー・ドゥメル	20	DF	1981.6.13	189	85	コートジボアール	9	15	9	17	13	13	76	サイドのストッパー
212	バンサン・コンパニ	10	DF	1986.4.10	190	90	ベルギー	9	16	12	17	16	13	83	一瞬のアプローチ
213	メハディ・マハダビキア	7	DF	1977.7.24	172	75	イラン	12	9	14	12	18	18	83	電光石火
214	ヨリス・マタイセン	5	DF	1980.4.5	183	82	オランダ	8	18	12	15	14	14	81	ピッチの戦術家
215	ファン・パブロ・ソリン	2	DF	1976.5.5	174	65	アルゼンチン	13	12	13	15	16	19	88	止まることなき激走
216	ナイジェル・デ・ヨンク	28	MF	1984.11.30	174	72	オランダ	10	15	13	16	15	14	83	シャットダウン
217	ダビド・ヤロリム	14	MF	1979.5.17	174	68	チェコ	12	11	14	12	14	16	79	攻撃の架け橋
218	ピオトル・トロホウスキ	15	MF	1984.3.22	169	70	ドイツ	14	8	15	12	17	16	82	攻撃の加速装置
219	ラファエル・ファン・デル・ファールト	23	MF	1983.2.11	175	74	オランダ	17	7	18	14	16	15	87	即興のアーティスト
220	ラファエル・ビッキー	6	MF	1977.4.26	178	75	スイス	12	10	14	13	15	16	80	意図を込めたパス
221	パオロ・ゲレーロ	9	FW	1984.1.1	184	72	ペルー	17	4	15	15	17	13	81	ゴールの嗅覚
222	ダニエル・リュボヤ	38	FW	1978.9.4	189	78	セルビア	14	6	15	15	12	15	77	懐の深いボールコントロール
223	イビチャ・オリッチ	11	FW	1979.9.14	182	85	クロアチア	16	6	14	14	16	13	79	一瞬の抜け出し
224	ブバカール・サノゴ	17	FW	1982.12.17	187	82	コートジボアール	16	6	12	17	15	14	80	肉弾戦術

クラス・ヤン・フンテラール

オランダの若きエース。4-3-3の1トップの選手。シュート精度、抜け出しに秀でていて、パスへの意識が低い典型的なフィニッシャータイプ。

特殊能力　研ぎ澄まされた得点感覚
キープレイヤータイプ　シュート重視

アヤックス

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
225	マールテン・ステケレンブルク	1	GK	1982.9.22	194	84	オランダ	8	17	13	17	10	10	75	リベロキーパー
226	ウルビー・エマニュエルソン	5	DF	1986.6.16	176	68	オランダ	13	9	13	10	17	17	79	スプリングリターン
227	ズデネク・クリゲラ	22	DF	1980.5.14	185	78	チェコ	12	15	14	14	16	16	87	ライン際のカバーリング
228	ヨン・ヘイティンカ	2	DF	1983.11.15	180	75	オランダ	11	17	14	15	13	14	84	ゴールを導くフィード
229	ヤープ・スタム	3	DF	1972.7.17	191	91	オランダ	10	19	13	19	13	12	86	鉄の統率力
230	トマス・ベルマエレン	4	DF	1985.11.14	180	73	ベルギー	11	16	13	14	14	14	82	鋭角的なタックル
231	ガブリ	18	MF	1979.2.10	175	75	スペイン	13	12	14	13	15	16	83	機動力あふれるチャンスメイク
232	ヘドビゲス・マドゥーロ	6	MF	1985.2.13	185	79	オランダ	11	15	14	16	14	13	83	アンチカウンター
233	ロンェール	14	MF	1976.12.15	180	74	スペイン	13	8	16	14	14	11	76	ＣＫのスペシャリスト
234	ベスレイ・スネイデル	10	MF	1984.6.9	170	67	オランダ	15	9	16	15	16	16	87	窮地を救うゴール
235	ライアン・バベル	8	FW	1986.12.19	185	79	オランダ	16	6	14	15	17	14	82	鋭敏なカットイン
236	トム・デ・ムル	16	FW	1986.3.4	173	67	ベルギー	15	6	14	12	18	13	78	鮮烈のマイナスクロス
237	クラス・ヤン・フンテラール	9	FW	1983.8.12	186	80	オランダ	18	5	15	18	15	15	86	研ぎ澄まされた得点感覚
238	ニコラエ・ミテア	21	FW	1985.3.24	172	64	ルーマニア	14	6	15	10	18	13	76	攻撃の加速装置
239	ケネス・ペレス	11	FW	1974.8.29	182	74	デンマーク	17	6	13	14	14	12	76	貪欲なシュート意識
240	マウロ・ロサレス	7	FW	1981.2.24	173	70	アルゼンチン	14	6	15	13	17	14	79	強引な突破

ジョナサン・デ・グズマン

潜在能力の高さからブレイクが待たれるカナダの新鋭。早いパス回しから流動的な攻撃を目指したいならば、この選手を核として起用すれば真価を発揮する。

特殊能力　スペーストゥスペース
キープレイヤータイプ　ムービングパスワーク

フェイエノールト

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
241	ヘンク・ティメル	31	GK	1971.12.3	179	77	オランダ	7	17	12	16	10	10	72	スクリーンセーバー
242	アンドレ・バイーア	4	DF	1983.11.24	182	75	ブラジル	9	15	12	14	13	13	76	ポストプレイヤーの天敵
243	ロイストン・ドレンテ	24	DF	1987.4.8	167	71	オランダ	13	11	13	13	16	17	83	直線一気の駿脚
244	セルジーニョ・フレーネ	18	DF	1982.6.24	178	74	オランダ	11	14	14	13	14	14	80	リベロ
245	ドワイト・ティンダリ	21	DF	1985.10.21	175	74	オランダ	11	12	12	13	15	14	77	噛み付くようなタックル
246	ロン・フラール	20	DF	1985.2.16	189	80	オランダ	7	16	11	17	14	14	79	クロスカッター
247	ダニー・ハイス	7	MF	1982.6.21	180	76	オランダ	10	12	10	16	12	16	76	ホークアイ
248	ジョナサン・デ・グズマン	33	MF	1987.9.13	173	65	カナダ	13	9	15	12	15	16	80	スペーストゥスペース
249	ニッキー・ホフス	10	MF	1983.5.17	170	70	オランダ	14	9	15	9	16	14	77	幅広いゲームメイク
250	テオ・ルシウス	6	MF	1976.12.19	182	80	オランダ	9	13	12	15	12	15	76	ムービングスクリーン
251	セバスティアン・パルド	14	MF	1982.1.1	170	70	チリ	12	9	14	12	15	13	75	左サイドのジョーカー
252	アンゲロス・ハリステアス	15	FW	1980.2.9	191	82	ギリシャ	16	7	12	18	12	14	79	プレースキックの仕上げ人
253	ステイン・ハイセヘムス	11	FW	1982.6.16	186	76	ベルギー	13	11	12	16	14	17	83	前線からのチェイシング
254	ヨナス・コルッカ	22	FW	1974.9.28	175	71	フィンランド	14	9	13	15	15	16	82	執念のサイド突破
255	ピエール・ファン・ホーイドンク	9	FW	1969.11.29	193	81	オランダ	17	5	17	17	9	10	75	熟練の洞察力
256	ティム・フィンケン	29	FW	1986.9.12	174	65	オランダ	13	8	14	10	15	13	73	鮮やかな切り返し

イブラヒム・アフェライ

"ファンタジスタの指定席"であるトップ下に配置すれば、さまざまなバリエーションのパスをフィニッシャーへと供給し、見るものを魅了してくれる。

特殊能力　天才的なゲームメイク
キープレイヤータイプ　ゲームメイク

PSVアイントホーフェン

[illegible]	[illegible]	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
257	ゴメス	1	GK	1981.2.15	191	82	ブラジル	8	18	13	15	12	11	77	カウンターフィード
258	エ[illegible]	18	DF	1978.11.12	182	72	ガーナ	8	16	11	14	17	12	78	高速旋回
259	アレックス	4	DF	1982.6.17	188	92	ブラジル	12	18	12	19	13	14	88	迅速なカバーリング
260	ヤン・クロンカンプ	2	DF	1980.8.17	184	83	オランダ	13	11	14	13	16	15	82	ライン際のパスワーク
261	ミヒャエル・ラメイ	19	DF	1979.11.29	186	79	オランダ	8	14	10	14	14	13	73	ライン際のマーキング
262	カルロス・サルシド	23	DF	1980.4.2	176	74	メキシコ	12	16	12	15	17	15	87	後方一気の剛脚
263	イブラヒム・アフェライ	20	MF	1986.4.2	181	68	オランダ	14	8	17	13	15	14	81	天才的なゲームメイク
264	イスマイル・アイサティ	16	MF	1988.8.16	174	65	オランダ	13	6	16	13	15	12	75	独特の間合い
265	フィリップ・コク	8	MF	1970.10.29	183	74	オランダ	13	14	15	14	13	17	86	柔軟な統率力
266	ジェイソン・クリナ	15	MF	1980.8.5	175	72	オーストラリア	11	14	12	14	14	17	82	サバイバルナイフ
267	エディソン・メンデス	11	MF	1979.3.16	175	68	エクアドル	13	9	16	12	15	15	80	変幻自在のパス
268	ティミー・シモンズ	6	MF	1976.12.11	186	77	ベルギー	9	15	12	16	13	17	82	確実なつなぎ
269	ジェファーソン・ファルファン	17	FW	1984.10.26	180	82	ペルー	18	7	16	14	17	15	87	ショットオンジエッジ
270	パトリック・クライフェルト	9	FW	1976.7.1	188	81	オランダ	16	3	16	18	12	11	76	根を張るポストプレー
271	アルーナ・コネ	10	FW	1983.11.11	183	81	コートジボアール	16	6	16	15	17	14	84	粘着トラップ
272	ジエゴ・タルデリ	26	FW	1985.5.10	179	72	ブラジル	16	5	17	11	16	13	78	アクロバティックなシュート

アンドレア・ピルロ

ミラン、そしてイタリアの攻撃の起点。ぬるぬると抜いていくドリブルや、シュート、FKなどは一級品。中盤からでも前線の味方の足元へ正確なパスを届けられる。

特殊能力　勝利のタクト
キープレイヤータイプ　ロングスルーパス重視

A・C・ミラン

[illegible]	[illegible]	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
273	ジダ	1	GK	1973.10.7	195	85	ブラジル	9	18	11	18	12	10	78	投擲機
274	ダニエレ・ボネーラ	25	DF	1981.5.31	183	74	イタリア	10	17	11	15	14	14	81	執念のクリア
275	マレク・ヤンクロフスキ	18	DF	1977.5.9	183	82	チェコ	14	10	15	15	16	16	86	ライン際のダイナモ
276	カハ・カラーゼ	4	DF	1978.2.27	186	76	グルジア	12	16	13	16	13	15	85	シグナルゼロ
277	パオロ・マルディーニ	3	DF	1968.6.26	186	85	イタリア	9	19	13	16	12	13	82	ラインオーソリティ
278	アレッサンドロ・ネスタ	13	DF	1976.3.19	187	79	イタリア	11	20	12	18	14	14	89	不敗の対人戦
279	マッシモ・オッド	44	DF	1976.6.14	182	76	イタリア	14	14	14	14	16	15	87	ラインの防衛者
280	クリスティアン・ブロッキ	32	MF	1976.1.30	171	70	イタリア	13	13	13	13	13	18	83	気迫のミドルシュート
281	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ	8	MF	1978.1.9	177	77	イタリア	12	15	13	16	13	20	89	響き渡る雄叫び
282	ヨアン・グルキュフ	20	MF	1986.7.11	185	79	フランス	14	9	16	13	16	14	82	連動する飛び出し
283	カカ	22	MF	1982.4.22	186	73	ブラジル	18	9	19	15	19	16	96	止める術のないドリブル突破
284	アンドレア・ピルロ	21	MF	1979.5.19	177	68	イタリア	14	12	19	12	13	16	86	勝利のタクト
285	クラレンス・セードルフ	10	MF	1976.4.1	176	76	オランダ	15	13	16	16	15	16	91	窮地を救うゴール
286	ア[illegible]	11	FW	1982.7.5	184	76	イタリア	17	8	14	17	15	14	85	怒涛のチェイシング
287	フィリッポ・インザーギ	9	FW	1973.8.9	181	74	イタリア	20	3	15	10	17	12	77	ゴールイーター
288	ロナウド	99	FW	1976.9.22	183	90	ブラジル	19	1	18	17	18	9	82	ゴール前のファントム

WORLD FOOTBALL PLAYBACK 2006-2007(3)

【ドイツ／ブンデスリーガ】ドイツ代表のマリオ・ゴメツのブレイクやGKヒルデブラントの堅守などシュツットガルドが優勝。名門バイエルンにとっては失意のシーズンとなる。ギリシャ人FWゲガスが得点王を獲得し、昇格組のボーフムを8位に押し上げた。また、ドイツの名手ショル15年の現役生活に別れを告げたシーズンでもあった。
【オランダ／エールディビジ】精神的主柱コクーの存在によりPSVがリーグ三連覇を達成。得点王はヘーレンフェーンのアルベスが獲得。一方、かつてビック3の一角をなしていたフェイエノールトの没落は顕著で、プレイオフの結果9位でシーズンを終えることとなった。

ダニエレ・デ・ロッシ

中盤に求められる能力全てを高い水準で持ち合わせているローマの新しき象徴。抜群のボール奪取能力でチームに良いリズムをもたらしてくれる。

特殊能力　ビッグバン
キープレイヤータイプ　[illegible]

ASローマ

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
289	[illegible]	32	GK	1979.10.22	194	91	ブラジル	7	17	10	17	11	10	72	クロスセーバー
290	マルコ・カッセッティ	77	DF	1977.5.29	187	80	イタリア	12	9	12	15	15	14	77	安定した上下動
291	クリスティアン・キブ	13	DF	1980.10.26	184	83	ルーマニア	10	18	15	16	15	14	88	ピッチの戦術家
292	マッテオ・フェラーリ	21	DF	1979.5.12	183	77	イタリア	8	17	12	16	13	14	80	対空砲台
293	フィリップ・メシェ	5	DF	1982.3.30	187	82	フランス	9	18	13	18	13	14	85	守備のハンター
294	クリスティアン・ハメ[illegible]チ	2	DF	1973.4.12	184	73	イタリア	11	15	14	14	14	14	82	流木のオーバーラップ
295	アルベルト・アクィラーニ	8	MF	1984.7.7	186	77	イタリア	15	11	15	12	14	16	83	ダイナミックな攻撃戦術
296	ダニエレ・デ・ロッシ	16	MF	1983.7.24	184	83	イタリア	13	14	16	15	16	16	90	ビッグバン
297	マンシーニ	30	MF	1980.8.1	183	82	ブラジル	16	9	16	14	16	16	87	ダイアゴナルラン
298	シモーネ・ペロッタ	20	MF	1977.9.17	178	72	イタリア	14	13	14	16	15	18	90	勝利へのチェイシング
299	ダビド・ピサロ	7	MF	1979.9.11	170	65	チリ	14	10	17	12	16	16	85	開門の軌道
300	ロドリゴ・タッデイ	11	MF	1980.3.6	177	69	ブラジル	14	8	15	12	16	17	82	球際のアーティスト
301	マックス・トネット	22	MF	1974.11.18	174	67	イタリア	13	12	13	12	17	16	83	フルタイムの献身
302	ステファノ・オカカ・チュカ	35	FW	1989.8.9	182	80	イタリア	14	5	12	13	17	11	72	天性のリズム
303	フランチェスコ・トッティ	10	FW	1976.9.27	180	82	イタリア	19	7	18	18	16	16	94	檻の破壊者
304	[illegible]	23	FW	1983.10.1	186	76	モンテネグロ	15	5	15	13	15	13	76	ゴールへ導くトラップ

パトリック・ビエラ

その長いリーチで相手からボールを奪い、低めの位置からのオーガナイズに長けた選手。攻撃もシンプルかつ効率的で、クリアではなく、攻撃の起点となる。

特殊能力　パワーブレイカー
キープレイヤータイプ　パワーディフェンス

インテル

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
305	ジュリオ・セーザル	12	GK	1979.9.3	186	79	ブラジル	8	18	12	16	14	11	79	[illegible]与える安心感
306	イバン・コルドバ	2	DF	1976.8.11	173	70	コロンビア	8	19	12	14	17	15	85	百戦錬磨のディフェンス
307	ファビオ・グロッソ	11	DF	1977.11.28	190	82	イタリア	14	11	13	16	15	16	85	スプリンクリターン
308	マイコン	13	DF	1981.7.26	184	77	ブラジル	11	14	13	12	16	15	81	機を心得たオーバーラップ
309	マルコ・マテラッツィ	23	DF	1973.8.19	193	92	イタリア	13	18	13	19	12	14	89	ゴール前の城壁
310	ハビエル・サネッティ	4	DF	1973.8.10	178	75	アルゼンチン	13	15	16	15	16	17	92	マルチワーカー
311	エステバン・カンビアッソ	19	MF	1980.8.18	177	78	アルゼンチン	12	15	14	14	14	18	87	アンカーマン
312	[illegible]	15	MF	1974.9.25	178	73	フランス	12	14	15	13	14	16	84	ビルドアップサポート
313	ルイス・フィーゴ	7	MF	1972.11.4	180	75	ポルトガル	16	8	19	14	13	13	83	熟練のサイドチェンジ
314	デヤン・スタンコビッチ	5	MF	1978.9.11	181	75	セルビア	16	12	17	15	16	16	92	ダイナミックダイナモ
315	パトリック・ビエラ	14	MF	1976.6.23	192	82	フランス	13	16	14	19	15	16	93	パワーブレイカー
316	アドリアーノ	10	FW	1982.2.17	189	87	ブラジル	17	5	15	20	15	13	85	重戦車
317	エルナン・クレスポ	18	FW	1975.7.5	184	81	アルゼンチン	18	7	16	17	14	15	87	最良のパートナー
318	[illegible]	9	FW	1974.10.10	190	78	アルゼンチン	17	8	15	18	12	15	85	堅実無比なフィニッシュワーク
319	ズラタン・イブラヒモビッチ	8	FW	1981.10.3	192	84	スウェーデン	18	6	19	19	15	15	92	確信の狙い
320	[illegible]	20	FW	1976.3.17	179	79	ウルグアイ	17	4	18	15	17	11	82	創造力あふれるシュート

フェルナンド・トーレス

アトレチコの[illegible]"神の子"の異名を持ち、パワーとスピードがあり、相手選手で込み入っているところでも[illegible]割り入って[illegible]。

特殊能力　ダイナミックレシーバー
キープレイヤータイプ　[illegible]

アトレチコ・マドリード

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
321	レオ・フランコ	25	GK	1977.5.20	188	79	アルゼンチン	7	18	11	17	10	10	73	ゴールの天蓋
322	アントニオ・ロペス	3	DF	1981.9.13	173	65	スペイン	13	11	14	11	17	16	82	高速フリーランニング
323	パブロ・イバニェス	22	DF	1981.8.3	192	86	スペイン	8	18	12	18	12	15	83	巨体を生かした空中戦
324	ルイス・ペレア	21	DF	1979.1.30	180	76	コロンビア	9	16	10	14	18	14	81	スピードスターの天敵
325	マリアーノ・ペルニア	4	DF	1977.5.4	177	81	スペイン	12	10	14	15	14	12	77	広大なクロスレンジ
326	ギオルゴス・セイタリディス	2	DF	1981.6.4	185	79	ギリシャ	12	12	13	16	14	16	83	柔軟なビルドアップ
327	ゼ・カストロ	14	DF	1983.1.13	183	75	ポルトガル	9	16	11	14	16	14	80	スルーパスの網
328	コスティーニャ	6	MF	1974.12.1	181	74	ポルトガル	9	16	13	15	14	16	83	リスクカッター
329	ルシアーノ・カシェッティ	7	MF	1980.4.9	179	72	アルゼンチン	14	9	14	14	15	16	82	情熱のドリブル
330	ペーター・リュクサン	5	MF	1979.4.9	181	75	フランス	12	12	14	12	14	16	80	リズムリーダー
331	マニシェ	20	MF	1977.11.11	173	69	ポルトガル	15	10	15	16	15	16	87	地を這う弾道
332	マキシ・ロドリゲス	11	MF	1981.1.2	180	79	アルゼンチン	15	9	15	14	16	17	86	ドライブシュート
333	マルティン・ペトロフ	17	MF	1979.1.15	180	77	ブルガリア	14	8	13	13	19	14	81	疾風の左サイド突破
334	セルヒオ・アグエロ	10	FW	1988.6.2	172	74	アルゼンチン	17	5	17	16	16	14	85	混戦を撃ち抜くシュート
335	フェルナンド・トーレス	9	FW	1984.3.20	181	78	スペイン	17	5	17	17	17	15	88	ダイナミックレシーバー
336	[illegible]	23	FW	1978.11.12	184	74	スペイン	16	6	14	16	13	13	78	勇敢な飛び込み

カルレス・プジョル

カタルーニャの魂として、そのプレイで味方を鼓舞する。ポジショニングとカバーリングに優れ、前に出る[illegible]への動きに圧倒的な強さを見せる。

特殊能力　ディフェンスリーダー
キープレイヤータイプ　ラインコントロール

FCバルセロナ

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
337	ビクトール・バルデス	1	GK	1982.1.14	183	78	スペイン	8	18	13	16	14	12	81	マシアの魂
338	ラファエル・マルケス	4	DF	1979.2.13	182	74	メキシコ	12	17	16	14	14	15	88	ゴールを導くフィード
339	カルレス・プジョル	5	DF	1978.4.13	178	80	スペイン	10	18	13	17	16	17	91	ディフェンスリーダー
340	リリアン・テュラム	21	DF	1972.1.1	182	70	フランス	9	18	14	17	15	14	87	鉄人
341	[illegible]	12	DF	1975.2.5	176	72	オランダ	13	13	16	12	15	15	84	パスを呼ぶオーバーラップ
342	ジャンルカ・ザンブロッタ	11	DF	1977.2.19	181	76	イタリア	13	14	14	16	17	18	92	機動のオフザボール
343	デコ	20	MF	1977.8.27	174	73	ポルトガル	15	13	19	14	15	17	93	ランダムランニング
344	アンドレス・イニエスタ	24	MF	1984.5.11	170	65	スペイン	15	11	18	12	16	16	88	イメージシンクロ
345	[illegible]	3	MF	1982.8.28	188	77	ブラジル	10	13	13	17	13	15	81	拘束する動き
346	シャビ	6	MF	1980.1.25	170	68	スペイン	15	11	18	12	15	16	87	ドリブンパス
347	サミュエル・エトー	9	FW	1981.3.10	180	75	カメルーン	19	8	15	14	20	16	92	光速ドリブル
348	ルドビク・ジュリ	8	FW	1976.7.10	164	64	フランス	16	8	17	13	18	14	86	瞬殺の仕事師
349	エイドゥル・グジョンセン	7	FW	1978.9.15	185	82	アイスランド	15	9	15	16	16	16	87	アクロバティックなシュート
350	リオネル・メッシ	19	FW	1987.6.24	169	67	アルゼンチン	18	8	18	12	19	14	89	奇跡を呼ぶドリブル突破
351	ロナウジーニョ	10	FW	1980.3.21	181	80	ブラジル	19	6	19	14	18	17	93	ディナーロール
352	[illegible]	22	FW	1981.12.11	168	60	アルゼンチン	18	5	17	13	18	13	84	瞬間移動

ルート・ファン・ニステルローイ

オランダの点取り屋。過去のバージョンと比較し最高峰と呼び声高い今バージョンのルート。まさしくオールラウンドな能力を発揮しゴールを量産してくれる。

特殊能力　マルチストライカー
キープレイヤータイプ　ペナルティエリア支配

レアル・マドリード

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
353	イケル・カシージャス	1	GK	1981.5.20	185	70	スペイン	8	18	11	14	16	13	80	[illegible]の咆哮
354	ファビオ・カンナバロ	5	DF	1973.9.13	175	72	イタリア	8	20	12	18	15	17	90	全身闘志
355	イバン・エルゲラ	21	DF	1975.3.28	185	73	スペイン	9	17	14	14	13	14	81	迅速なカバーリング
356	ミチェル・サルガド	2	DF	1975.10.22	174	75	スペイン	10	14	12	12	15	16	79	オフザボールの名手
357	ミゲル・トーレス	38	DF	1986.1.28	183	76	スペイン	11	14	14	13	16	14	82	遠方からの照射
358	ロベルト・カルロス	3	DF	1973.4.10	168	70	ブラジル	14	11	12	16	18	17	88	突風のサイドチェンジ
359	セルヒオ・ラモス	4	DF	1986.3.30	183	73	スペイン	12	15	11	17	16	16	87	エアバトラー
360	デイビッド・ベッカム	23	MF	1975.5.2	182	74	イングランド	15	11	18	13	13	17	87	ホーミングクロス
361	マハマドゥ・ディアッラ	6	MF	1981.5.18	183	76	マリ	11	16	13	15	15	18	88	リスクチャレンジ
362	エメルソン	8	MF	1976.4.4	184	84	ブラジル	13	15	15	15	14	17	89	拘束する動き
363	[illegible]	16	MF	1986.4.10	178	65	アルゼンチン	14	12	17	12	14	15	84	急所を突くロングパス
364	グティ	14	MF	1976.10.31	185	76	スペイン	15	8	17	12	15	15	82	調和を引き出す動き
365	[illegible]	20	FW	1987.12.10	184	75	アルゼンチン	16	7	16	12	17	14	82	瞬殺の仕事師
366	ラウール・ゴンザレス	7	FW	1977.6.27	180	73	スペイン	18	10	17	13	15	15	88	スペーススナッチャー
367	ロビーニョ	10	FW	1984.1.25	172	62	ブラジル	17	7	18	9	18	14	83	シンカ
368	ルート・ファン・ニステルローイ	17	FW	1976.7.1	188	79	オランダ	20	6	17	19	14	16	92	マルチストライカー

カルロス・マルチェナ・ロペス

DFラインでの起用は不安があるが、中盤にポジションを上げると真価を発揮。ボール奪取はもちろん「決定的なラストパス」により決定機を演出することもできる。

特殊能力　決定的なミドルパス
キープレイヤータイプ　ロングスルーパス重視

バレンシア

[illegible]	カード表示名	背番号	POS	生年月日	身長	体重	国籍	OFF	DFF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	スキル
369	サンティアゴ・カニサレス	1	GK	1969.12.18	181	77	スペイン	7	19	12	16	12	11	77	ネバーマインド
370	[illegible]	20	DF	1985.9.4	187	74	スペイン	10	17	13	17	15	15	87	刃のようなタックル
371	ロベルト・ファビアン・アジャラ	4	DF	1973.4.14	177	75	アルゼンチン	9	19	12	16	13	12	81	権謀術数
372	アシエル・デル・オルノ	3	DF	1981.1.19	183	72	スペイン	12	12	13	14	16	15	82	威力絶大な攻撃参加
373	カルロス・マルチェナ・ロペス	5	DF	1979.7.31	183	78	スペイン	12	16	15	14	14	14	85	決定的なミドルパス
374	ミゲウ	2	DF	1980.1.4	179	78	ポルトガル	13	13	13	15	17	16	87	ブロッキングロック
375	[illegible]	24	DF	1981.6.11	185	80	イタリア	11	16	13	15	15	14	84	結束を導くディフェンス
376	ダビド・アルベルダ	6	MF	1977.9.1	181	77	スペイン	11	16	14	16	14	18	89	バックリーディング
377	[illegible]	22	MF	1978.5.15	189	80	ブラジル	12	11	16	14	13	14	80	スプレーキッカー
378	ホアキン・サンチェス	15	MF	1981.7.21	179	75	スペイン	15	9	17	14	18	15	88	誇り高き闘牛士
379	[illegible]	11	MF	1978.9.14	182	72	ウルグアイ	13	9	14	16	15	15	82	フルファイティング
380	ダビド・シルバ	21	MF	1986.1.8	170	67	スペイン	15	8	18	11	17	16	85	サイドのマジシャン
381	ビセンテ・ロドリゲス	14	MF	1981.7.16	175	72	スペイン	15	9	17	14	17	14	86	トリックスラローム
382	ミゲル・アングロ	10	FW	1977.6.23	180	74	スペイン	14	11	15	14	15	16	85	最後のピース
383	フェルナンド・モリエンテス	9	FW	1976.4.5	186	79	スペイン	18	7	14	18	13	15	85	仲間に伝える闘志
384	ダビド・ビージャ	7	FW	1981.12.3	175	69	スペイン	19	6	17	13	18	16	89	曲射の弾道

WORLD FOOTBALL PLAYBACK 2006-2007(4)

【イタリア　セリエA】インテルが"ライバル無きレース"を制し連覇を遂げる、また知将スピサレッタのもと"0トップシステム"の完成形でローマも奮闘、牽引者トッティが自身初となる得点王を獲得する。リーグで震わなかったミランだが前年の雪辱をとげ、CL制覇を達成している。またそのミランのマルディーニが記録ラッシュでこれを飾った。
【スペイン／リーガ・エスパニョーラ】ファンニステルローイの得点王とともに、R・マドリーがライバルバルセロナ破り復権を果たす、またベッカムのラストダンスと共に"銀河系軍団"の終焉となったシーズンでもあった。バルセロナのメッシ伝説の5人抜きと神の手の再現もこのシーズン。

Fate/unlimited codes

フェイト/アンリミテッドコード

代行者 言峰綺礼参戦！

ついに開幕した聖杯戦争を勝ち抜くため、必須の知識を一挙に公開!! 参戦が決まった神父の性能も要チェックだ！

記事中では以下の略称を使用している場合があります
魔力ゲージ……ゲージ
アドバンシングガード……AG
リフレクトガード……RG
【】内の技……スラッシュレイプのつなぎ
C……キャンセル
J……ジャンプキャンセル、必殺技ジャンプキャンセル入力
……リフレクトガードキャンセル

技表に、システム解説と知りたい情報が満載！

Fate／unlimited codes（フェイト／アンリミテッドコード）
- ■メーカー：原作・監修：TYPE-MOON 制作：キャビア／開発：エイティング／製作：カプコン
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2008年6月（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM246

Text:タイガー道場半蔵門支部
（ケンちゃん、ハメコ。、はなだ、よるよる、ラオウ）

"攻め"にまつわるシステム

聖杯戦争を勝ち抜くうえでのキーワードは、ズバリ"攻めの押し付け"。ここでは攻めるべき理由から、攻めの中核を成すRGキャンセル、そして空中連続技のシステムを解説するぞ。

先に触り、魔力をためろ!!

投げや早い中段など崩し要素が豊富にある上、右記のRGキャンセルを使えばどんな技からも連係を組める今作では、攻め側が大きく有利だといっても過言ではない。そして、防御に役立つ行動のほとんどは下記表のように魔力が必要となり、ゲージをためるには相手に技を当てる必要がある。先んじて攻めを仕掛ければ、後に守りやすくなると知るべし!!

相手の飛び道具は横移動やジャンプで回避し、ゲージをためさせないようにしたいところ。

ゲージを使用する行動	使用量
魔力開放	すべて（100%以上必要）
ガードor被ダメージ中魔力開放	200%
超必殺技	50% or100% or200%
特殊技	30% or50%
リフレクトガード	60%
強リフレクトカウンター	50%
ガードキャンセル	100%
アドバンシングガード	30%
➡⬇⬅+強	30%

RGキャンセルの仕組み

攻撃動作中にRGボタンを押せば、動作をキャンセルしてRGへと移行する。RGの後半はさまざまな動作でキャンセルできるため、スキのある技からでも攻めを継続したり、連続技を伸ばすのに役立つ。

・リフレクトガードキャンセルの性質

魔力ゲージを60%消費
RGの前半に飛び道具以外の攻撃を受けると弾き返し、専用反撃技が出せる
RGの後半は攻撃動作や横移動、ジャンプ、振り向きでキャンセル可（ガード、ダッシュ、バックステップは×）
通常技、必殺技の動作をいつでもキャンセルできる（攻撃の発生前や空振り時にもキャンセルが可能）
一度使うと2秒間使用不能になる

RGキャンセルからはダッシュできないが、投げやジャンプなら可能。飛び道具RGキャンセル～ジャンプ攻撃などの攻めも可能だ。

空中連続技を極めよう

浮いた相手に攻撃を決めると徐々に落下速度が速くなるが、この速度は"空中でのヒット数"のみで決まる。そのため、「できる限り地上で連続技をたたき込んだ後、空中連続技に移行する」のが連続技の基本となるぞ。ただし、重量がキャラごとに違う（下記参照）ため、必ずしも共通のレシピが入るワケではないことに注意！

バーサーカーは特に重いため、決まらなくなるレシピも多い。注意して対戦に臨むべし。

連続技ワンポイント知識集

●空中カウンターヒットを見逃すな

空中の相手に攻撃がカウンターヒットすると、受け身およびダウン回避が不能な状態で落下する。ダウンした後もしばらくやられ判定が残るため、空中連続技をたたき込むチャンスとなる。

うつ伏せ落下は空中カウンターの証。ダウンする相手に技を当てて連続技へ！

●青いヒット数表示はウソコンボの印

ヒット数こそつながっているがその表示が青かった場合は「途中で受け身やダウン回避ができた」ことを示している。こうならないためにも連続技のくらい中はボタン連打を怠るべからず!!

受け身やダウン回避の受け付けは比較的シビア。死ぬ気の連打が君を救う！

はみ出しF/uC ●投げを狙え!!決まれば追撃や起き攻めが確定する投げは、崩しの主力として多用していきたい選択肢。攻撃を当てた後や起き上がり、ダウン回避後の投げ無効時間が短い点も、投げの強さに拍車をかけていると言えよう。ただ、投げの失敗動作はスキが非常に大きい上、RGキャンセルもできない。ジャンプやバックステップで避けられてしまうと反撃は免れないので注意しておこう。

“守り”を取り巻くシステム

攻めが強い今作だからこそ、いかに守り、いかに切り返すかが重要だ。相手の攻めを回避する手段やテクニックを覚えねば勝機は無いと知れ。“——ついて来れるか”

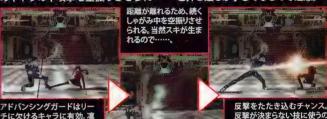
バックステップを使いこなせ

バックステップは開始直後から動作後半まで無敵がある上、横移動や投げ、各種必殺技でいつでも動作をキャンセルできるため、「相手の攻めやけん制を避けた後、キャンセルから突進系必殺技を出してスキを狙う」など、その用途はただの回避手段にとどまらない。特に起き上がりを攻められた際に役立つので、リバーサルでの入力を練習しておこう。

画面端に追い詰められた状況では、バックステップの無敵で相手の攻めに回避を狙い……、

発生の早い投げでキャンセルして割り込む、なんてことも可能。持続の長い技には無力だが。

アドバンシングガード活用法

リーチの短い技によるスラッシュレイブに対しては、相手を押し返すアドバンシングガードを狙いたい。弱攻撃をガードした際に使えば大抵のキャラの中攻撃を空振りさせられるため、場合によっては反撃を決めることも可能となるのだ。なお、ジャンプ攻撃に対して使う際は、相手が着地するのを待ってから発動しないと押し返しが小さくなるので注意。

アドバンシングガードはリーチに欠けるキャラに有効。凛のしゃがみ弱をガードした際に発動すれば……、

距離が離れるため、続くしゃがみ中を空振りさせられる。当然スキが生まれるので……、

反撃をたたき込むチャンス。反撃が決まらない技に使うのも、攻めを継続させない意味で十分に価値があるぞ。

覚えて差を付けよう! リフレクトガード詳細解説

大抵の動作をキャンセルできるおかげで攻めの継続に役立つRGだが、相手の攻撃が当たる直前に発動することで、攻撃を弾き返せる。

弾き返しの受け付けは極端に短いが、成功すれば使用の際に消費した魔力ゲージが回復する上、右記のように専用技で反撃できるのが利点だ。なお、中段下段など判定を問わず弾き返せるが、飛び道具には無力となっているぞ。

肝心の使いどころだが、スキの大きい技を空振りした際や、ジャンプ攻撃を空振りしつつ相手の近くに着地したときなど、「相手が反撃を決めようとする状況」こそが狙い目。裏を返せば相手はこちらのスキに間に合うように攻撃を繰り出してくれるので、ただのけん制技よりも格段にタイミングを合わせやすいハズ。

けん制を空振りしてしまった、そんなときこそRGの出番。手を出したくなった相手の攻撃に、タイミングを合わせるだけ。

専用反撃技について

RG成功後、各種ボタンを押せば対応した専用反撃技を出せる。これらはすべてガード不能で、RGされた側の防御手段はRGによる弾き返しのみ。出しさえすればまずもってヒットを望めるだろう。なお、RG成功時にお互い何もしなかった場合の状況は五分だ。

●リフレクトガード後弱

発生が早く、技後に各種通常技を出せるのが特徴。

●リフレクトガード後中

入力受け付け幅が長く、各種必殺技でキャンセル可能。

●リフレクトガード後強

魔力を消費し、相手の魔力を奪う。ヒット効果はさまざま。

困ったら無敵技を出してから考えよう!!

展開の早さとも相まって攻めが非常に強い今作では、ガードを固めていてもいいことが無い。そこで、相手に攻め込まれたら「切り返しに使える→↓↘+強をとりあえず」出すクセを付けておきたい。ガードされてもRGキャンセルすれば攻めに移行できるため、損は全くないぞ。ただし、→↓↘+強とRGで合計90%の魔力が必要となる。より良く守るためにも、左項の冒頭にあるように「先に触り、魔力をためる」ことを心掛けるべし!!

相手の攻めには常に→↓↘+強を仕込むくらいでちょうどいい。ガードされても……、

RGから攻めへ。→↓↘+強に無敵の無いキャスターは、ガードキャンセルに頼ろう。

はみ出しF/uC
●一歩進んだAG活用法:士郎の→+強やバーサーカーの→+強など、ガード側の硬直が極端に長い技にAGを使うと、通常のガードよりAGの方が硬直が短いおかげで割り込みや反撃が可能となる。
●RG専用反撃技補足:弱による専用反撃技は、相手に触れなくとも続けて通常技を出せる。専用反撃技が直接届かない状況でも、弱～リーチの長い通常技と出せば攻撃が届く可能性があるぞ。

聖杯の仕組みと魔力開放

「Fate/unlimited codes」のだいご味の一つである聖杯システム。さまざま要素を理解すれば、闘いの幅がグッと広がっていくぞ!

聖杯の仕組み

聖杯ゲージは両プレイヤーが受けたダメージに比例して蓄積(合計10000ダメージでMAX)されていく。ダメージが高ければ高いほど蓄積され、聖杯が100パーセントとなる攻撃を当てたキャラクターに8秒間の聖杯使用権が与えられる、8秒間が経過すると聖杯ゲージが99パーセントの状態に戻ってしまう。なお、聖杯を使用するためには、魔力ゲージ300パーセント状態で、聖杯使用権を持っている場合に魔力開放を使わなければならない。

聖杯ゲージはラウンドごとにリセットされるため、聖杯を使用できる機会は少ないが、聖杯開放状態の特殊効果を生かした連続技が強力なキャラも多く存在するぞ。

聖杯開放の効果

- ●スーパーキャンセルが可能になる
- ●通常攻撃に削り効果が付く
- ●ジャンプキャンセル時にレバー下要素で、「ジャンプキャンセルキャンセル」が可能になる
- ●キャラごとにアビリティが付加される(300%開放限定)
- ●1秒につき300体力が回復する
- ●聖杯超必殺技が使用可能

300%魔力開放によるアビリティ

魔力ゲージが300パーセントある状態で魔力開放をすると、魔力開放持続中は固有のアビリティが付加される。バーサーカーの12の試練や、凛の散財などは勝負どころで使っていきたい強力なアビリティだ。自分のキャラだけでなく、ほかのキャラのものも覚えておこう。

セイバーならいつもと違う連続技が可能に!

キャラ名	名称	効果
セイバー	風王結界	武器がエクスカリバーになり、相手が攻撃を受けた場合は通常よりも仰け反り時間が長くなる。
アーチャー	UBW	ほかのキャラと発動条件が異なるが、UBWを発動。
ランサー	戦闘続行	魔力開放中に100%分を消費してくらい開放が可能。
ライダー	魔眼・キュベレイ	ブレイカーゴルゴーン使用後のみ。魔眼を発動し、相手の速度を75%に落とす。
バーサーカー	十二の試練	11発のスーパーアーマーが付加。
キャスター	高速神言	魔法が連打可能になる。(再使用に時間制限がある必殺技が連発可能になる。)
アサシン	宗和の心得	攻撃がRGされなくなる。
ギルガメッシュ	王の財宝	専用技が追加。
衛宮 士郎	エクスカリバーの鞘	待機・攻撃開放共に体力が回復、体力回復速度も1.4倍に。
遠坂 凛	散財	宝石を消費しなくなる。
言峰綺礼	アンリマユ	攻撃力が1.2倍になる。

対戦攻略

言峰綺礼

中下段、投げと、ガード崩しの技には事欠かない言峰。前聖杯戦争を生き残った力を見せ付けろ!!

Text:代打KZ 連続技:ハメコ

主要技解説

しゃがみ中は下段でダウンを奪える技で、しゃがみ強は浮かせ技。→+強はスラッシュレイブからは出せないが、中段かつキャンセル、空振りキャンセルができる優秀な技。天頭墜や震脚、RGキャンセルにつなげばガード崩しや連係に非常に役立つ。

黒鍵投擲は弱で斜め上、中で真横、強は斜め上と真横に黒鍵を投げる。1ラウンドに投げられる本数は10本しかないが、攻めるきっかけ作りや連続技の中継などに使いやすいので残り本数は常に確認しよう。特に斜め下へ投げる空中版の弱が強力だ。

裡門頂肘と外門頂肘はガード後五分の状況となる突進攻撃。ヒット確認をして派生させよう。天頭墜は相手に飛び掛かる移動投げで、ヒット時に追撃可能だ(欄外参照)。斧刃脚と震脚は下段でヒット時は立ち中などがつながる。前者は派生版だとダウンを奪い、後者は発生は遅いがガードさせた後でも大幅に有利となる。

聖杯超必殺技のこの世全ての悪は移動投げで、やられ中のみ空中の相手をつかめるぞ。

超必殺技の黒蛇現照は連続技に使いやすい。ダメージが大きいのでキッチリ決めていこう。

守勢時に頼れる強連環腿。ヒット時はダウンを奪えるので、中、下、投げの起き攻めを狙おう。

カテゴリ	コマンド	技名	攻撃区分	判定
特殊技	→+強	――	打	中
必殺技	↓↘→+攻撃ボタン(空中可)	黒鍵投擲	飛	上
	→↓↘+攻撃ボタン	連環腿	打	上
	↓↙←+弱※	裡門頂肘	打	上
	↓↙←+中※	打開	打	上
	↓↙←+強※	斧刃脚	打	下
	↓↙←+弱(フィニッシュ専用)	外門頂肘	打	上
	↓↙←+中(フィニッシュ専用)	穿弓腿	打	上
	↓↙←+強(フィニッシュ専用)	絶招歩法	打	上
	←↓↙+攻撃ボタン	天頭墜	投	上
	→←→+強	鉄山靠	打	上
	↓↓+強	震脚	打	下
超必殺技	↓↘→↓↘→+弱	絶拳	打	上
	↓↘→↓↘→+中	黒蛇現照(アジダハカ)	打	上
聖杯超必殺技	弱弱→中強	この世全ての悪(アンリマユ)	投	上

※:別のボタンの技に派生可能。フィニッシュ専用技は3段目にどのボタンからでも派生可能。

言峰綺礼使用方法:テストモードからパスワード入力画面に入り、PBRCOUAJ と入力。

オススメ連続技

①しゃがみ弱→立ち中→立ち強Ⓒ打開～斧刃脚～外門頂肘➡立ち中→立ち強→しゃがみ強Ⓙ中黒鍵投擲→立ち中→立ち強→しゃがみ強Ⓙ弱連環腿Ⓙ黒蛇現照 or ジャンプ弱→強

②(震脚→)→+強Ⓒ斧刃脚→立ち中→立ち強Ⓒ打開～裡門頂肘➡立ち中→立ち強→打開～斧刃脚～外門頂肘→立ち中→立ち強→しゃがみ強Ⓙ弱連環腿Ⓙ黒蛇現照 or ジャンプ弱→強

はみ出しF/uC

●特殊なキャラカラー:セイバー、遠坂 凛、衛宮 士郎はスタートボタンを押しながら攻撃ボタンでキャラクターを決定すると、特殊なキャラカラーが選べるぞ。

●言峰綺礼連続技補足:中or強天頭墜からは、ダッシュ～立ち中→立ち強→しゃがみ強→中黒鍵投擲→立ち中→しゃがみ強～などが決まる。弱天頭墜後は鉄山靠がダウン追い打ちになるぞ。

対戦攻略

セイバー

セイバーはファーストエアからの連係や、➡+中としゃがみ中の二択で接近戦を挑むキャラだ。

Text:ケンちゃん

接近戦はウイングエアで切り返す

セイバーの基本は後述のファーストエア、立ち中、立ち強でけん制が主力となる。相手に接近されても無敵時間がある中or強ウイングエアで切り返せる上、ガードされてもリフレクトガードキャンセルでスキを軽減できるので、守りは鉄壁だ。また、軸移動、もしくは後ろに一度下がってから攻撃するエルフィンダンスを使えば、間合いを自在に調整しながら攻撃できるのも強みだ。

ウイングエア・トラスト後は相手を確実にダウンさせるので、起き攻めのチャンス。ここでは下段のしゃがみ弱と中段の➡+中で中下段の二択を迫っていこう。

オススメ連続技

①【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】Ⓒ弱ウイングエアⒿ【弱→中】Ⓙ【弱→中→強】

②【➡+中→立ち強→しゃがみ強】Ⓒ弱ウイングエアⒿ【弱→中→強】→（着地）弱ウイングエア（➡⬇⬋⬅入力）Ⓙファーストエア（⬇⬋⬅⬉入力）～セカンドエア・ホールド→弱ウイングエアⒿ強ウイングエア（➡⬇⬋⬅入力）～ウイングエア・トラスト

②は着地の硬直をジャンプキャンセル入力のウイングエアでキャンセルしている。コンボのみならず、さまざまな場面、キャラで応用できる非常に重要なテクニックだ。

ファーストエアで奇襲をかける

弱ファーストエアはリーチに優れ、さらに回り込みをつぶす性能を持っており、中間距離でのけん制に最適。ガードされても2段目をセカンドエア・ディフィート、3段目を強サードエアにすればガードされても反撃を受けない。また、ファーストエアをガードさせた後は、2段目でセカンドエア・ディフィートとセカンドエア・ブレイクで中下段の二択を仕掛けよう。

強ウイングエアヒット時はウイングエア・トラストへつなぐか、RGキャンセルを使って……、

弱ウイングエアにつなぎ、ジャンプキャンセルジャンプ弱へと連続技へ発展させよう。

中段ヒット時は強サードエアにつなごう。崩れダウンなのでさらにしゃがみ強で追撃できる。

強サードエア後は、しゃがみ強→弱ウイングエアから空中連続技へ持ち込めるぞ。

対戦攻略

アーチャー

アーチャーは二種類の構えを持つテクニカルキャラ。まずは使いやすい技から覚えていこう。

Text:ラオウ

ジャンプ強で攻め立てろ!

アーチャーのジャンプ強は急降下するように軌道を変えつつ相手を攻撃する。攻撃判定が強いので、この技をメインに相手に接近し、連続技を狙っていこう。出し方としては、ノーマルジャンプから普通に出すほか、ジャンプの上昇中に出せば中段のように使うこともできる。またこの技には、相手を飛び越してから出すと自動で振り向きつつ攻撃してくれるという特徴がある。ダッシュジャンプから上昇中に弱を出し、着地のスキを狙った相手に垂直2段ジャンプ強（真上と強を同時入力）で反撃を刈り取るといった戦法が強力だ。

地上技では2段技で前進する立ち中が使いやすい。➡+中などに連係させていこう。確認が難しいが、➡+中からはヒット時に立ち強、ガード時はRGや強鶴翼攻究・襲を交えて攻めを継続させたい。鶴翼攻究・襲はガード時のスキがやや大きいので、使うならヒット時の大きい強を使い、ガードされたらRGでフォローする。確認が面倒なら➡+中からUBW詠唱し、攻めを継続するのもいい。

使いやすく強力なのがジャンプ強。一度触れたら連発していくくらいがちょうどいい。

オススメ連続技

①しゃがみ弱→➡+中→立ち強Ⓒ鶴翼守究・昇Ⓙ中鶴翼二連～弱で引き戻し→➡+中Ⓒ鶴翼守究・昇Ⓙ中鶴翼二連～弱で引き戻し→➡+中Ⓒ鶴翼守究・昇Ⓙジャンプ弱→中→強

②しゃがみ弱→➡+中→立ち強→鶴翼守究・雍Ⓑジャンプ強→立ち弱→➡+中→立ち強Ⓒ鶴翼守究・昇Ⓙ中鶴翼二連～弱で引き戻し→➡+中Ⓒ中鶴翼守究・昇Ⓙ投影→しゃがみ強Ⓙハイジャンプ偽・螺旋剣

③（UBW6回詠唱後）しゃがみ弱→➡+中→立ち強Ⓒ鶴翼守究・雍→魔力開放→➡+中→立ち強Ⓒ無限の剣舞

①鶴翼守究・昇→中鶴翼二連の入力は⬇⬋⬅⬉+中で。②難度が高いが、ダメージが大きい理想の連続技。投影は⬇⬇⬆+強で出そう。③鶴翼守究・雍はのけぞりが長く、魔力開放から簡単に➡+中がつながる。無限の剣舞は発生が早く、連続技に組み込みやすい。

遠距離モードを交えて闘う

➡+中からの連係で併用したいのが、弓モードへの移行。移行後は、相手の通常技暴れをしゃがみ中→立ち強でつぶせる。キャンセル投影から➡+中がつながり連続技を決められるぞ。立ち強がしゃがみに当たらないキャラには、立ち強の出始めキャンセルされて投影でフォローできる。

けん制にはバックジャンプ中がいい。首尾よく離れたら、弱リンクシュートをまいて安全を確保し、投影につなごう。なお、弓時は投げが無い上に、RGできない。攻め込まれたらガードキャンセルで切り返そう。

ブレイドオフからの弓連係はなかなか強力。うまく使いこなして攻めの起点にしよう。

はみ出しF/UC

●セイバー補足:セカンドエア・ディフィートからは中サードエアにつなぎ、リフレクトガードでキャンセルしてからしゃがみ強→弱ウイングエアから空中連続技へとつなごう。

●アーチャー補足:鶴翼守究・突は、技の出始めに地上攻撃に対してガードポイントを持つ中段攻撃。鶴翼守究・雍は下段、鶴翼守究・昇は立ちの通常技に対応している。

対戦攻略

ランサー

立ち中と➡+強で地上戦を制圧できるランサー。無敵技も強力なので死角は無いぞ!!

Text:よるよる

けん制から空中コンボを始動せよ!

発生が早く、リーチの長い立ち中の先端が届く位置を前後移動や軸移動でキープしながら 闘うのがランサーの基本スタイルだ。立ち中からは【しゃがみ強→➡+強】とスラッシュレイブをつないでいき、空中コンボに持ち込もう。なお、立ち中はしゃがみ姿勢の低いキャラや、姿勢の低くなる技には当たらないので、これらの特性を生かして攻め込んでくる相手には➡+強を置いて相手の前進を防止していこう。この技は上方向にも判定が強く、ジャンプ防止技としても使っていける上、ヒット時は空中コンボに持ち込めるので非常にリターンが大きいぞ。

立ち中はランサーの主力となるけん制技だが、攻撃位置が若干高いため、低姿勢の技に弱い。

これをくぐってくる相手には➡+強を使っていこう。ジャンプにも引っかかりやすいぞ。

オススメ連続技

①【立ち中→立ち強】Ⓒレッド・ブランチ・ハガル▶【立ち中→しゃがみ強→➡+強Ⓙ(前方ハイジャンプ)【中→強】Ⓒ強レッド・ブランチ・ウルズ→降り際ジャンプ中→(着地)【しゃがみ中→しゃがみ強→➡+強】Ⓙ(垂直ジャンプ)【弱→中→強】

②投げ→➡+強Ⓙ(前方ハイジャンプ)【中→強】Ⓒ強レッド・ブランチ・ウルズ→降り際ジャンプ中(着地)【しゃがみ中→しゃがみ強→➡+強】Ⓙレッド・ブランチ・カノⒿ(垂直ジャンプ)【弱→中→強】

近距離戦は無敵技に頼れ!

ランサーの通常技は近距離戦には不向きなものが多い、近距離戦に持ち込まれたら中レッド・ブランチ・エイワズを出していこう。RGキャンセルを併用することで、スキを消すことができ、地上ヒット時は1～5ヒット目をRGキャンセルすることで地上コンボに持ち込める強力な無敵技だ。

レッド・ブランチ・エイワズRGキャンセルした後に、相手がガードで固まっている場合にはダッシュから投げを狙っていくのも有効だ。ランサーの投げは追撃できるため、積極的に狙っていこう。スラッシュレイブから立ち強につなぎ、ガードされていた場合はレッド・ブランチ・イスで急停止し、投げに行くなどの崩しも強力だぞ。

レッド・ブランチ・エイワズがとにかく強い。ダッシュなどからいきなり出しても強力だ。

対戦攻略

バーサーカー

簡単かつ高威力な連続技がウリのバーサーカー。まずはゲームに慣れたいという人にオススメだ。

Text:はなだ

最狂の漢は遠距離戦で差を付けろ!

巨体から繰り出される驚異的なリーチを武器にした遠距離戦こそがバーサーカーの得意分野。バックステップなどで距離を離したら、ジャンプ防止となる立ち中、横移動に強い下段技であるしゃがみ中でけん制しつつ、キャンセルで弱地砕くアウゲイアスを出していこう。ヒット時につながるだけでなく、ガードされても割り込まれにくい上、一気に距離を離せるぞ。この連係で魔力を稼いでおけば、近寄られた際にAGで引き離しやすくなるのもポイント。うまくAGで相手の技を空振りさせられたら、立ち中→➡+強で反撃して連続技に持ち込もう。

地砕くアウゲイアスによるけん制をハイジャンプなどで跳び越えられてしまったときは……、

硬直をRGでキャンセルしつつジャンプ攻撃を取りたい。成功時は弱→しゃがみ中から追撃だ!

オススメ連続技

①しゃがみ弱→立ち中→➡+強→立ち弱→しゃがみ中→➡+強→立ち弱→しゃがみ中→しゃがみ強Ⓙ弱落とすステュムバリデスⒿ【弱→中→強】

②しゃがみ弱→立ち中→➡+強→立ち弱→しゃがみ中→➡+強→{弱落とすステュムバリデスⒿ強落とすステュムバリデス}×2→立ち弱→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムバリデスⒿ中圧し鳴くネメア

③中落とすステュムバリデス▶しゃがみ中→➡+強→弱落とすステュムバリデスⒿ強落とすステュムバリデス}×2→立ち弱→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムバリデスⒿ中圧し鳴くネメア

①は➡+強後の立ちAを低めに当てるのがコツ。②は高威力かつ相手の魔力を減らせる連続技。➡+強後の弱落とすステュムバリデスを引き付けないと、強落とすステュムバリデスの2発目が空振りしやすい。③は相手の攻めに対する割り込みから狙いたい。

最狂の漢はとにかく耐える!

➡+強、中&強落とすステュムバリデス、強捕われるクレタは動作中スーパーアーマーとなっており、相手の攻撃を一定数耐えられる。中でも強力なのがヒット時に追撃できる➡+強。抜群のリーチを誇る上、上方向にも強いので、相手のけん制やジャンプを防止できる。ガード時のスキが大きい上に着地するまでRGキャンセルはできないが、反撃を恐れず強気にいくべし!

相手のガードを崩したいときは、コマンド投げの強捕われるクレタが有効。相手に打撃で暴れられたとしても、攻撃を耐えつつキャッチできる。もし相手に投げられても自動で投げ抜けになるおまけ付きだ。

はみ出しF/uC ●ランサー補足:立ち強をガードさせてからのレッド・ブランチ・ハガルは相手の通常技暴れをつぶすことができる。リフレクトガードでキャンセルしてコンボをたたき込もう。●バーサーカー補足:バックステップで相手のけん制を避けた後は、発生とリーチに優れた弱圧し鳴くネメアで反撃! カウンターヒット時は立ち弱などが連続ヒットするのだ。

対戦攻略

アサシン

けん制と投げ技に恵まれるアサシンは、連続技がシンプルで使いやすいキャラだ。

Text:ラオウ

弱雀刺しで相手の動きを封じろ!

アサシンは、けん制技のカウンターヒットや通常投げからコンボを決めることができるキャラクター。長いリーチ生かした中距離戦が得意だ。

連係の基本となる➡+中→春雷は、動きを封じつつAGにも強い。これに加え必殺技の弱雀刺しも交ぜよう。リーチが長く姿勢が低いので、相手のけん制をかわしつつヒットする。カウンターヒットすれば相手が崩れるので、コンボを決められるのだ。

受け流し技の風流しは空振り時のスキが少ないので、たまに置いておこう。成功時は相手が一定時間硬直し、受け流し動作の後半で成功すれば➡+中が決まる上、この状態で出る専用の燕返しはほぼ確定する(ガード中に出した風流しからは出せない)。

ほかにもディフェンス面で覚えておきたいのがしゃがみ強。持続が長いので対空に使え、2段ジャンプにもある程度対応できる。ジャンプAとジャンプBは空対空で信頼できる。

けん制で相手が固まったらダッシュから通常投げを狙い、暴れてきたら前述の弱雀刺しを合わせよう。

驚異のリーチを誇る弱雀刺し。相手のけん制をもぐる上、スキが少なく連続技も狙える。

オススメ連続技

①立ち中→しゃがみ中→➡+中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ強雀刺し➡立ち中→しゃがみ中→➡+中→立ち強→しゃがみ強→➡+強Ⓒ中雀刺しⒿ弱鬼殺しⒿ強風車Ⓙ【弱→中→強】

②(弱雀刺しカウンターヒット→)立ち中→しゃがみ中→立ち強→(少し遅らせて)しゃがみ強Ⓒ弱鬼殺しⒿ強風車Ⓙ【弱→中→強】

①は地上の相手に狙う連続技。通常投げ後の追撃にも使っていける。中雀刺し後の弱鬼殺しは、コマンド入力後上要素+ボタンで出す。②は空対空で競り勝った後の追撃にも使える。

使え! 秘剣・燕返し!

燕返しは出始めに無敵時間があり、演出に入ると回避不能の投げ技。投げ間合い外の場合は打撃になり、ジャンプで逃げた相手に引っ掛かることもしばしば。強力なのが➡+弱から燕返しの連係で、展開が早く回避困難。技後の起き攻めで燕返しもまた強い。ジャンプ逃げには➡+弱から弱雀刺しを出しRGキャンセルから連続技を狙おう。

➡+弱後はわずかに不利な状態となる。ここで無敵になる燕返しを出すと……。

固まろうが暴れようが燕返しが成立! 展開が早いので、読んでいなければ避けられないぞ。

対戦攻略

キャスター

セットプレイが勝負を決められるほど強力なキャスター。ほかのキャラとは異なる強さを持つぞ。

Text:よるよる

のらりくらりとワンチャンスを狙え!

キャスターは遠距離では飛び道具やしゃがみ中を主体とした立ち回りが展開できるキャラだ。飛び道具は相手の軸移動に弱いので、しゃがみ中で相手の軸移動を制限していこう。しゃがみ中からは龍牙を出していくことで、有利な状況を維持できるぞ。遠距離からは各種瞬来でかく乱していく戦法も有効だ。弱瞬来は相手との距離が一定以下だと、相手の背後に回り込めるため、相手の飛び道具などに合わせることも可能だ。➡+中が届く距離では、この技を積極的に振り、連続技を狙っていくのも面白い。➡+中からは立ち強→弱龍牙と入れ込んでおこう。

瞬来は動作時間が短く、かく乱として有効だ。動作中をRGキャンセルすることもできる。

➡+中からのコンボはキャスターの生命線。リフレクトカウンターなどからも狙っていこう。

オススメ連続技

①➡+中→立ち強Ⓒ弱龍牙→➡+中→立ち強Ⓒ紫光弾➡しゃがみ中→立ち中→しゃがみ強Ⓒ病風

②投げ→(少しダッシュして)しゃがみ中→立ち中Ⓒ弱龍牙→しゃがみ中→立ち中→しゃがみ強Ⓒ強龍牙→病風

①の立ち強後の弱龍牙は、早めにキャンセルしないとつながらない。タイミングを体で覚えよう。

病風後の起き攻めで決めろ!!

近い間合いで病風をヒットさせた後はダウン回避されないので、相手の起き上がりに轟雷を重ねて起き攻めを仕掛けよう。轟雷後に前ジャンプをし、さらに前方に2段ジャンプをすることで轟雷の2段目以降がめくりになる。轟雷はヒットすると相手の魔力ゲージを削ることができる上、再度連続技に持ち込めるので、一気に勝負をかけよう。

病風でダウンさせた後は、相手の起き上がりに轟雷を重ねて、ジャンプで表裏二択を迫ろう。

ヒット時は連続技に持ち込み、病風で締めて再度起き攻めへ! 延々とループさせよう。

●アサシン補足:起き上がりなどの切り返しに使いたいのが、強雀刺し。無敵時間が長いので信頼できる。技の発生が遅いが、RGと併用して様子見している相手を投げる、といった戦法も狙えるぞ。
●キャスター補足:リフレクトカウンター→強は相手のゲージを200パーセント削る効果がある。逆転要素の高い強力な切り返し手段なので、狙いどころを絞って使っていこう。

対戦攻略

衛宮 士郎

遠、近距離戦のどちらにも長所があるバランスがいい士郎。ヒット&アウェイで主導権を握れ!

Text:ケンちゃん

けん制の軸はジャンプ強と鶴翼二連

士郎は鶴翼二連と空中から矢を放つジャンプ強で立ち回るのが基本。これで相手の脚を止めたら接近し、後述の二択でガードを崩しに掛かろう。中鶴翼二連は相手のジャンプを防止しつつ、地上の相手にけん制できる。空中の相手にカウンターヒットすると受け身が取れないので、すかさずダッシュ立ち中→しゃがみ強から空中連続技に持ち込みたい。

相手に接近されたら、無敵時間がある鶴翼双連か、ガードポイントがある鶴翼守究・昇で割り込みを狙う。前者はカウンターヒットすると崩れダウン状態となるので、しゃがみ強始動の空中連続技で追撃できるぞ。

立ち中はガード後に有利な状況を作れる優秀な通常技。ここからはダッシュ通常投げや……、

しゃがみ弱→立ち中で相手のとっさに出した通常技をつぶすのが面白い。展開の早さで勝負。

オススメ連続技

①【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】Ⓒ 鶴翼攻究・襲→【立ち強→しゃがみ強】Ⓙ ④へ

②ダッシュ・ニー→2段ジャンプ強→(着地)しゃがみ強Ⓒ 鶴翼攻究・襲→しゃがみ強Ⓙ ④へ

③投げ→【立ち中→しゃがみ強】Ⓒ 鶴翼攻究・襲→しゃがみ強Ⓙ ④へ

④～ジャンプ【弱→中→強】→ジャンプ中→(着地)【立ち弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】Ⓒ 勝利すべき黄金の剣

→+強から二択を仕掛けよう

→+強後は、ダッシュ・フェイント→しゃがみ弱とダッシュ・ニーで中下段の二択を迫れる。ダッシュ・フェイントからの投げを交ぜると効果的だ。なお→+強は突進時の姿勢が低く、打点の高いけん制技に勝ちやすい隠れた強力な技。相手の軸移動もつぶせるので地上けん制に最適だ。

→+強はガード硬直が長く、キャンセル各種ダッシュからの派生攻撃は連続ガードに!!

ダッシュ・フェイント→しゃがみ弱とダッシュ・ニーの二択は人が見切れる速度ではないぞ。

対戦攻略

遠坂 凛

高価なだけに宝石魔術は強し!? 高性能な飛び道具と追撃の痛い投げでサーヴァントを駆逐せよ!!

Text:ハメコ。

シューティングモード強し!!

発生、スキ、射程に優れ、削りダメージもあるガンドを2発放つ→+強と、攻撃判定が上方向に大きい上に持続も長いエアグレネードを活用した遠距離戦こそが凛の得意戦法だ。

まずはバックステップで距離を離してエアグレネードを設置。その上から→+強でけん制しつつ魔力をためよう。エアグレネードが相手の跳び込みとけん制を抑止してくれるため、安心して→+強を出していけるぞ。ただし宝石には限りがあるので、→+強の単体使用も交ぜよう。この状況で跳び込まれたら強連環腿で迎撃するか、RGで→+強の硬直をキャンセルしつつジャンプ攻撃を取るべし。

判定の大きさと持続に優れたエアグレネードの上は安全。ここから→+強でけん制すれば……、

宝石が相手の跳び込みやけん制から守ってくれる。ヒット時はジャンプB～で追撃したい。

オススメ連続技

①しゃがみ中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ {弱連環腿Ⓙ ジャンプ中Ⓒ 弱空中宝石魔術→ジャンプ中～着地}×2→弱連環腿Ⓙ カッティング・セブンカラーズ

②しゃがみ中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ {弱連環腿Ⓙ 強連環腿}×3→強連環腿

③RG成功時中→中宝石魔術→ジャンプ強→立ち中→しゃがみ中→強裡門頂肘～中崩拳➡立ち中→しゃがみ中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ {弱連環腿Ⓙ 強連環腿}×2→弱連環腿Ⓙ ジャンプ弱→中→強

①は連続技中で100%近く魔力がたまる。カッティング・セブンカラーズは↓↘→↓↘→↙+中の入力で出そう。②は魔力を120%消費するが、相手の魔力も200%近く奪い取れる。③は中宝石魔術からジャンプ強が間に合うことを利用したもの。

スキあらばダッシュで近付け!!

飛び道具による遠距離戦は確かに強力だが、それだけではまとまったダメージを与えにくく、宝石の残数も徐々に減ってしまうため、効率が悪い。→+強やエアグレネードで相手を黙らせた後は、思い切ってダッシュで接近し、投げや連続技を狙うことも重要だ。幸い凛のダッシュは素早い上に姿勢が低いため、ランサーの立ちBなど、攻撃判定の高いけん制をかいくぐりつつ接近できるぞ。

打撃から連続技を狙う際は【しゃがみ弱→しゃがみ中】ではなく、【しゃがみ中→立ち強】と出すこと。前者は初段をAGされるとしゃがみ中が空振りするため反撃を受けやすいが、後者は立ち強が飛び道具なので安全なのだ。なお、密着状態ならしゃがみ弱→立ち強も連続ヒットするので合わせて使っていこう。また、立ち強の時点でヒット状況を確認し、ガード時は→+強につなげると理想的だ。

はみ出しF/uC

●士郎補足:各連続技のジャンプ攻撃後の地上攻撃は、ダウン追い打ちのような地面に低い位置でヒットする。少しでもつなぎが遅れるとつながらないので、最速入力を心掛けよう。

●凛補足:投げからは弱宝石魔術→弱連環腿～と追撃していこう。なお、連続技のどのレシピも、近い間合いならしゃがみ強→弱宝石魔術→弱連環腿～でダメージアップを図れるぞ。

対戦攻略

ライダー

長いチェーンと素早いダッシュで遠近問わず闘えるライダー。連続技の難しさは愛でカバーせよ!

Text:ハメコ。

遠距離戦はチェーンにお任せ

ライダーは通常技が短いため、離れた間合いではリーチに優れた地上および空中のアレストチェーン（以下チェーン）が頼みの綱となる。地上版は横方向に長い中をメインに、ヒット時は打撃投げである強につないで起き攻めに持ち込むべし。魔力に余裕があれば、相手を引き戻しつつ蹴る中につないで蹴り発生前にRGでキャンセルし、立ち強からの空中連続技を決めたいところ。なお、チェーンが相手に当たる前に追加入力を済ませておけば、ヒット時のみ追加技が発生するためスキを見せずに済む。

空中版は横に長い中を着地間際に放つか、斜め下方向に強い強を後方ジャンプの頂点付近で出すのが基本。どちらも着地のスキをジャンプキャンセルできるため、ヒットした際に↓↘→↘+中入力で地上中チェーンを出せばつながるので覚えておきたい。

相手の跳び込みには、持続が長く上方向に強いしゃがみ強を早めに出すことで対応したい。また、相手が飛び道具を多用してくるなら、アサルトアタックを合わせてやろう。

チェーン～追加強後にダッシュ～ジャンプで頭上を取れば、ジャンプ強でめくりを狙える。

オススメ連続技

①しゃがみ弱×2→立ち中→しゃがみ中→立ち強Ⓒ弱ストームシュート◆ジャンプ強→立ち中→しゃがみ中→立ち強Ⓒ中ストームシュート→【立ち強→しゃがみ強1発目Ⓒ弱アレストチェーン～ヒット時弱】×3→立ち強→しゃがみ強1発目Ⓒ強アレストチェーン～ヒット時強

②投げ→【立ち強→しゃがみ強1発目Ⓒ弱アレストチェーン～ヒット時弱】×3→立ち強→しゃがみ強1発目Ⓒ強アレストチェーン～ヒット時強

③中ストームシュート→{弱ライズシュートⒿ中ストームシュート}×3→弱ライズシュートⒿ弱ストームシュート→弱ライズシュートⒿ強アレストチェーン～ヒット時強

①は弱ストームシュートから↓を入れながらRGし、タイミングよく低空でジャンプ強を出そう。なお、①、②ともに最初のしゃがみ強1発目→弱チェーンを若干遅らせて出さないと空振りしやすい。画面端では決まりにくいので、欄外を参照につなぎを切り替えよう。③は高威力な空中でのつなぎ。弱ライズシュートを出した後、素早く→←→↓+中と入力する必要があり難度は高い。

近距離戦はダッシュ投げがカギ

チェーン～追加強を決めるなどして接近戦に持ち込んだ後は、素早いダッシュを生かし、しゃがみ弱と投げで選択を迫りたい。しゃがみ弱を出す際は2発出して状況を確認し、ガード時はジャンプや暴れとなる若干遅らせてのしゃがみ中を交ぜること。これによりしゃがみ弱からのダッシュ投げがより決まりやすくなる。しゃがみ弱は全体動作が小さいため、1発目にAGされて2発目が空振りしたとしても反撃をくらいにくいのだ。

なお、密着に近い間合いではジャンプ直後のジャンプ強も組み込みたい。しゃがみガードされるが大きく有利となり、AGされても距離を離されにくいおかげでダッシュ～投げや中段の→+中へ連係させやすいのだ。

対戦攻略

ギルガメッシュ

優秀な切り返しを持つ乖離剣エアと遠距離戦に強いバビロンを使い分ければ、英雄王に死角無し!!

Text:ハメコ。

乖離剣最大の武器、アンシャル

乖離剣エア時は発生まで無敵を持ち、しゃがみ弱と同程度の発生速度と驚異のリーチを誇る上に、ヒット時追撃できるアンシャルを活かした防御的な闘い方がとにかく強い。相手の強攻撃やスキのある必殺技をガードした際に出せば反撃技となる上、相手がRGから連係を組み立てようとした際も連続ガードでない限り割り込める。ガード中に→↓↘を入れてすぐガード方向へ戻し、強攻撃を押しっぱなしにするクセを付けるべし。また、飛び道具に合わせたり、バックステップでの様子見中に相手の技の空振りを確認して出すのも強力だ。ただし、スキは大きいので、ガードされた際はRGキャンセル～投げやしゃがみ弱でフォローしよう。

無法とも言える性能のアンシャルだが、使用時に魔力を30%消費する上、ガード時はRGキャンセルを使う必要あるので、ゲージは常に確保しておきたい。ゲージが乏しいときは横方向に長く3ヒットするジャンプ強をメインに、立ち弱→しゃがみ弱からの連続技や投げで崩しを狙おう。

エアはボタン押し続けでガード不能となり、中で動作を中断できる。起き攻めに組み込もう。

オススメ連続技

①立ち弱→しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ中→立ち強Ⓒニンツ→スィン→しゃがみ中→→+強Ⓒスィン→しゃがみ中→→+強Ⓙシャマシュ Ⓙ↓↙←+強 or エヌマエリシュ

②（バビロン時）立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強～強→立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強Ⓒゲート・オブ・バビロン

①はスィンでダウンを奪った後、一瞬だけ待ってしゃがみ中を出さないと空中ヒットしないキャラが居るので注意。また、→+強後のシャマシュ（→↓↙↓+中で入力）も一瞬だけ待とう。②は立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強は各技がヒットした"後"にタイミング良く入力する必要アリ。

リーチに欠ける相手にはバビロン

リーチや機動力に欠けるキャラに対しては、強力な飛び道具を多数持つバビロンで遠距離戦を仕掛けよう。ただ、バビロンの通常技は発生が遅いため、連係で構えを切り替えても割り込まれやすい。ダウン回避されないスィンや↓↙←+強で連続技を締めた後に切り替えるのが安全だ。

切り替え後は跳び込みに強い強エイルラガルによるけん制をメインに、たまに↓↙←+弱を交ぜて横移動を抑制するべし。なお、強エイラルガルの空中ヒット時や↓↙←+弱でダウンを奪ったら、→↓↘+中を待機させよう。ガード中や技の硬直中でもボタンを放すことで発動できるため、相手に接近を許したときや、各種飛び道具をかいくぐられた際の保険として機能するのだ。ヒット時は立ち中からの連続技を狙うといいぞ。

バビロン時の立ち強～強は相手を引き戻す。キャンセル構えチェンジから接近戦に持ち込もう。

極凶しF/uC

●ライダー補足:画面端付近での空中連続技は{弱ライズシュート（一瞬待って）→中チェーン～（一瞬待って）追加中}×2→弱ライズシュート→中チェーン～追加強としよう。
●ギルガメッシュ補足:エヌルタは突進力のある中段で、1or2ヒット目をRGすれば地上連続技に持ち込める。ニンツ→エヌルタ→RG→立ち弱～のように連続技の中継にも使っていける。

新コース「ULTIMATE」公開 最凶!? 難度に立ち向かえ!!

機動戦士ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM ガンダムVS.ガンダム

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年3月（稼働中）
■使用基盤：SYSTEM256専用

ついに解禁された、CPU戦最高難度を誇るアルティメットコースを攻略!　さらに、一部の機体の小技的テクニック、全国大会の情報をお届けするぞ!

無理難題をおっしゃる……

アルティメットコース解説

シリーズ最高難度を誇るCPU新コース。君はこの試練を潜り抜けられるか?

Text：ニグマン

試練に立ち向かえ！

「試練」と名付けられた、新コースの各ステージ。その名の通り、シリーズ最高・最凶難度のステージが続くぞ。やり込んだプレイヤーでも、クリアするのは困難を極める。

何よりも厳しいのは、敵の数と、攻撃力の高さ。

ステージ1であれば、まだ最大で同時に2機体しか出現しないが、それ以降のステージでは、必ず3機以上の敵機が出現する場面が出てくる。サーチしていない複数の敵機からの攻撃を、的確に回避するスキルが必要になってくるぞ。

攻撃力に至っては、ステージ1から70%の補正がかかっている。耐久力の低い機体では、射撃攻撃1発くらっただけで致命傷になりかねない。もし格闘攻撃をくらってしまったら、目も当てられないぞ。とにかく、回避を優先して戦おう。

唯一の救いは、名前付きパイロットの搭乗した機体が出現しないこと。そのため、CPUにGクロスオーバーを使われる心配は無い。

また、CPUの動き自体については、HARDコースの名前付きパイロットが搭乗している機体に比べると、やや鈍くなっている。だからといって安易な攻撃を狙うと、確実に回避からの反撃をしてくるぞ。しっかり硬直を狙って攻撃していこう。

二人でプレイする場合には問題無いのだが、一人でプレイする場合は、注意が必要。味方CPUの僚機が出現せず、単機で戦うステージが存在する。一人でクリアーできれば、真のエースパイロットだ！

アルティメットコース・ステージリスト

戦	ステージ	戦	ステージ
1戦目	一の試練（Zガンダムステージ）	7戦目	七の試練（ガンダムWステージ）
2戦目	二の試練（ガンダムSEEDステージ）	8戦目	八の試練（逆襲のシャアステージ）
3戦目	三の試練（ガンダムF91ステージ）	9戦目	九の試練（ポケットの中の戦争ステージ）
4戦目	四の試練（ガンダムSEED DESTINYステージ）	10戦目（EX1）	究極試練（Gガンダムステージ）
5戦目	五の試練（ZZガンダムステージ）	11戦目（EX2）	超越試練（ガンダムステージ）
6戦目	六の試練（0083ステージ）	BOSS	最終試練（BOSSステージ）

この様相はまさに1対1のガンダムファイト!ティー……ゴー!

放置できない機体が複数出現。どこから攻撃が来るか、常に気を配ろう。

こ……これはそうそうたる顔ぶれ……。いまだかつて無い激戦の開幕だ!

ガンダムヘッドの攻撃パターンが増えたデビルガンダム。脂子(?)が大爆発するぞ。

G事典
補足:アルティメットコースオススメの機体は、ガンダムMk-Ⅱ。ビーム・ライフルの連射に対応されにくく、射撃だけでダメージを与えやすいぞ。
補足:アルティメットコースでは、どのステージも高得点を取りやすい。ノーコンティニューでクリアするだけで、EXステージをすべて出せる。

ホバー移動の真骨頂!
ドム

Text:ニクマン

ホバー移動活用法

あまり使われていないドムのホバー移動だが、このときのサブ射撃は、通常状態よりも硬直が短くなることに注目。これを利用して、メイン射撃→サブ射撃とキャンセルすることによって、メイン射撃の硬直を軽減することができるぞ。

サブ射撃後さらにメイン射撃を撃てば、普通に連射するよりも格段に速くジャイアント・バズを連射できる。敵機との距離が格闘の届く間合いならば、ジャイアント・バズを警戒させてステップを誘ったところに格闘という選択肢も狙っていこう。

注意したいのは、サブ射撃自体は、当てる意味が無いということ。無理に当てにいくと、逆に反撃をくらってしまうぞ。あくまで、ジャイアント・バズの硬直を軽減する目的のために使うこと。

ホバー移動中には徐々にブーストゲージを消費していくが、移動→停止とすることで、ブーストゲージが一定量回復する。また、モビルアシストを使うことで、ブーストゲージが全回復するぞ。

メイン射撃とサブ射撃を使うと、ブーストゲージを大量に消費してしまうが、ブーストゲージ残量に注意して戦えば、長い間ホバー移動を維持することが可能だ。

メイン射撃からサブ射撃をキャンセル……

通常よりも早くメイン射撃を連射できるぞ。

さまざまな小技を使いこなせ
Zガンダム

Text:タンカー

優秀な技を覚えろ!

Zガンダムを使う際に、まず覚えておきたいのが、変形中の格闘からの派生だ。

そのまま出し切っても十分な威力だが、ハイパー・メガ・ランチャー装備時は、射撃派生にすると威力が上がる。さらに相手が強制ダウンし、スキが小さい。

そのほか、サブ射撃への派生は、威力は低くなるものの相手がダウンしないので、一気にたたみ掛けたいときなどに重宝する。

変形格闘後の変形サブ射撃は、相手がダウンしない。攻勢を維持したいときに役立つ。

通常時では、空中の相手限定で、ビームライフル装備時の通常格闘1段目を(タイミングは若干シビアだが)相手がダウンするまで当てていくことができる。威力は意外と高いので、覚えておこう!

特殊格闘の変形は、変形モーションを取っている間にジャンプボタンを押すことで、横に移動せず垂直に少し上昇してから解除することができる。すぐに行動可能なので、緊急時などにはかなり有効だ!

この位置でブーストボタンを押せば垂直に上昇し、すぐに動けるぞ!

やることが多いぞ
サザビー

Text:ニクマン

チャージショットの応用

全機体中で唯一、足を止めずにチャージショットを撃つことができるサザビー。チャージショットキャンセルを活用することで、多彩な行動が可能となる。

特殊なのが、格闘キャンセルチャージショット。格闘のホーミング移動中に、タイミングよくチャージショットをキャンセルしてブーストを使うと、格闘のホーミング移動の勢いを残したまま移動できる。普通にダッシュを使って移動するよりも、少ないブースト量で、長距離を素早く移動できるぞ。

逃げる敵機を追いかけるときや、回避で滞空時間を延ばしたいときに使っていこう。

チャージショットキャンセルによるダメージ補正は無いので、チャージショットをヒットさせても十分なダメージになるぞ。硬直を狙う場面でも狙っていこう。

また、チャージ時間の短さを利用して、普通に使うと硬直の長い特殊射撃の硬直軽減にも使える。

あらかじめチャージをMAX近くまでタメておき、特殊射撃を入力してからタメ直す。そのままチャージショットをキャンセルすれば、特殊射撃の硬直をキャンセルして動き出せるぞ。

格闘中にチャージショットをキャンセル……。

ブーストを使えば、高速移動が可能だ!

一度捕らえたら逃がすな!
ウイングガンダムゼロ

Text:タンカー

まずはこれを使え!

この機体で狙うことは、強力な起き攻め。バスターライフルなどのヒット後、相手が受け身を取らなければ起き攻めのチャンスになる。相手が起き上がる前にモビルアシストを使い、十字砲火を狙おう! うまく相手の起き上がりに重ねると、回避が非常に困難となる。この後は相手がダウンするので、続けて起き攻めをすることも可能になる。

また、本機のモビルアシストは、高性能な割に使用回数が多めに設定されていることが強みだ。

ローリングツインバスターライフルは、威力が高く高性能。スキは大きいので、多用は控えよう。

そのほか注目したいのが、ローリングツインバスターライフル。スキは大きいものの、銃口補正がゲーム中でもトップクラスの性能を持つため、敵機にダブルロックオンされていない状態ではかなり強気に出していける。もちろん、威力は申し分無い。

起き攻めなどに失敗して相手を逃がした場合でも、すぐに相手を追いかけてローリングツインバスターライフルで追撃を狙っていける。

本機を使う際には、以上の二つを意識してみよう!

バスターライフルとモビルアシストの射撃は、どちらも攻撃範囲が広い。逃がすな!

ドム補足:ホバーでの通常移動速度は、全機体中でもトップクラス。普段から使っていこう。
サザビー補足:メイン射撃→特殊格闘のキャンセルに、チャージショットキャンセルを織り交ぜれば、さらにテクニカルな動きが可能だ。

ついに決定！

予選大会店舗リスト

オフィシャル大会の予選店リストを紹介。店舗ごとの詳細は公式サイトで公開中。最寄りの開催スポットをチェックしておこう！

【大会の基本ルール】
・1チーム2名1組での参加　・大会はチーム対チームでの勝ち抜きトーナメントでの対戦
・「チームシャッフル」は使用しない　・ステージ選択はランダムを使用
・モビルスーツは自由に選択可能。ただし対戦ごとの変更は不可
※上記は標準ルールで、各予選大会ルールの詳細は開催店舗にお問い合わせください。
※開催状況は変更になる場合があります。
※最新情報・詳細は、公式サイトおよび携帯サイトでご確認ください。
WEB SITE：http://gundam-vs.jp/　ケータイサイト：http://gvsg.jp/

Premium Dogfight Ⅲ　全国決勝大会
・**開催日**／11月23日（日）
・**会場**／NEW PIER HALL（東京・浜松町）
・**概要**／予選大会優勝チームが全国から集結し、トーナメント形式で頂点を目指す！

■予選開催店舗一覧

店舗名	住所
北海道・東北	
BIG BANG函館店	函館市梁川町9-3パボッツ3F
スガイアミューズメントパーク北見	北見市西三輪5-1-16
G-Baoa・g（ジーバオア　グー）	札幌市北区北23条西5-1-33
ペガジオ栄町店	札幌市東区北42条東16-1-5　2F
アドアーズ札幌狸小路店	札幌市中央区南3条西4-12-1　アルシュビル5～6F
北東商事㈱キャッツアイ恵庭店	恵庭市住吉町2-9-1
MAXIM　HERO	札幌市北区北6条西6　鉄道高架下
キャッツアイ新札幌店	札幌市厚別区厚別東5条1-1-10
㈱ファンフィールド　パロ苫小牧店	苫小牧市糸井135-1
BIG BANG滝川店	滝川市東町1-44-2
プラサカプコン柏村店	つがる市柏稲盛幾世41　イオンモールつがる柏シネマ棟1F
ソユー　アミューズメントクラブ　アラモード	弘前市高崎2-15-1　さくら野弘前店ラフォリテ2F
㈱ラウンドワン青森店	青森市浜田3-1-1
セイタイトー花巻	花巻市上小舟渡37
㈱ラウンドワン秋田店	秋田市卸町1-1-2
宝島　台原店	仙台市青葉区堤町3-9-1　SEIYU2F
スーパーヒーロー仙台空港ボウル	名取市植松字入生205
ネオジオボウル仙台名取店	名取市飯野坂字土城堀143
amue仙台利府店	宮城郡利府町加瀬字新前谷地55-1　利府ペアガーデン内
ACROS仙台大和町店	仙台市大和町5-1-12
BE-COME名取店	名取市上余田字千刈田734-1
プレイランド　エフワン	仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビル地下1F
プラサカプコン仙台泉店	仙台市泉区大沢1-5-1　イオン仙台泉大沢ショッピングセンター 2F
アミュージアム古川店	大崎市古川北稲葉3-14-33
プレビジョイカム古川店	大崎市古川沢田字筒場浦82番外
プラサカプコン石巻店	石巻市蛇田字新金沼170　イオン石巻ショッピングセンター 2F
プラサカプコンロックシティ佐沼店	登米南方町新島前46-1　ロックシティ佐沼1F
スーパーノバ天童店	天童市南町1-5-26
パルケデアミーゴ	山形市島23
セイタイトーウイングス	仙台市太白区長町6-5-5
ドリームファクトリー N2店	郡山市八山田5-228　サウススクエアビル2F
ポルトランド	郡山市中町7-16　安積野ビル1F
スーパーアスリート	郡山市安積1-82
THE 3RD PLANETピボット福島店	福島市栄町1-1　パワーシティピボット内
SUPER NOVA福島店	福島市黒岩字中島7-2
㈱ラウンドワン福島店	福島市太田町14-18
JOYPLAZA	双葉郡浪江町権現堂上川原88　サンプラザ内（浪江駅）
ドリームファクトリー会津店	会津若松市一箕町亀賀字川西119-1
SUPER NOVA会津インター店	会津若松市町北町上荒久田字宮下142
関東	
GAME　CAP	取手市谷中240-1
アミューズメントR408	つくば市手代木天神下661-1
アーバンスクエア上水戸店	水戸市末広町3-8-28　2F
GAMEPADDOCK+1古河店	古河市小堤1916-1
アミューズメントコーラルパーク土浦店	土浦市大和町2-1　Potioビル2F
プラサカプコン土浦店	土浦市真鍋2-1-29
プラサカプコン水戸店	水戸市河和田町字中道3755-1
アミューズメントジャムジャム　勝田店	ひたちなか市中根896-1
ゲームパニック佐野	佐野市高萩町1340
サンライズスポーツ	足利市鹿島町820
プラサカプコン足利店	足利市大月町3-2　あしかがハーヴェストプレースシネマコンプレックス棟1F
大田原スポーツランド	那須塩原市一区町104
AXEL小山	小山市大字雨ケ谷新田68-5
ゲーム　グッドヒル	宇都宮市川田町1000-1
インターパーク　プラスワン	宇都宮市東谷町立町885
GAME PADDOCK＋1	太田市浜町4-5
ドライブイン　セゾン	太田市吉沢町3971-2
ルパン122	邑楽郡邑楽町中野1593
THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8　メディアメガ高崎
群馬レジャーランド高崎駅東口店	高崎市江木町333-1
ゲームシティ　ボストン	前橋市大友町3-7-3
ゲームパーク　ボストン	前橋市日吉町4-41-11
マトリクス前橋	前橋市小相木町558-1
群馬レジャーランド太田店	太田市西矢島町162-2
アミューズメントスペースUFO八王子	八王子市三崎町2-9三崎町ビル1F
タイトーサイト	八王子市南大沢2-3　FAB南大沢2F
アドアーズ八王子店	八王子市東町11-3　センチュリービルB1F～4F
セガワールド　パルテノス	多摩市落合1-1040
タイトーステーション町田店	町田市原町田6-21-23　マツヤマビル1F
㈱ドラマ　野猿店	八王子市大塚628-1
アドアーズ多摩センター	多摩市落合1-39-2マグレブビル1F～2F
セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1　さくら三番館2F～4F
ゲームオスロー立川第2店	立川市錦町1-4-27　立川オスロービル2F
㈱ナムコ　プラボ調布店	調布市菊野台1-34-5
アドアーズ阿佐ヶ谷	杉並区阿佐ヶ谷南3-55-19　MSAビルB1F～2F
プラサカプコン吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-10-1　いなりやビルB1F
プレイロットジョイ	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23　河田ビル
アドアーズ荻窪店	杉並区上荻1-16-16　喜屋ビル1～2F
ハイテクランドキューデン	足立区西新井栄町2-7-2　球殿2F
タイトー IN綾瀬店	足立区綾瀬4-9-29
セガワールド青井	足立区一ツ家3-8-20
石神井公園駅前センター	練馬区石神井町3-24-9　山喜ビル2F
ゲームシティ板橋店	板橋区小茂根1-32-9
アミューズメントスペース　セジック上坂橋店	板橋区常盤台4-33-15　タカノビル1～2F
アドアーズ大山南口店	板橋区大山町82-27　日生ビル1～2F
株式会社ナムコ　プラボ中野店	中野区中野5-52-15
アドアーズ中野店	中野区中野5-52-1ブロードウェイ185
タイトーステーション国分寺	国分寺市本町2-2-6　原忠ビル1F
アドアーズ池袋東口店	豊島区東池袋1-41-4　池袋とうきゅうビル1～2F
池袋GiGO（ギーゴ）	豊島区東池袋1-21-1
SPORT池袋	豊島区東池袋1-30-1
アドアーズ　サンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4　シネマサンシャインビル
シンプルプラザ	豊島区東池袋1-42-1
ゲームパニック東京	大田区平和島1-1-1　BIGFUN3F
パソピアード東京	大田区西蒲田7-4813
㈱マタハリー　シルクハット蒲田M2店	大田区西蒲田7-6-3　プリンス会館
㈱マタハリー　シルクハット京急蒲田店	大田区蒲田4-19-3
㈱アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5　NA五反田ビル1-3F
アドアーズ蒲田西口店B館	大田区西蒲田7-5-10　蒲田駅西口会館1F
ゲームゾーン　ウエーブ	千代田区鍛冶町2-12-12
大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2　アルファビル
タイトーステーション新宿南口ゲームワールド	新宿区新宿3-35-8
新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1
タイトーステーションBIG　BOX高田馬場店	新宿区高田馬場1-35-3　BIGBOX6F
TILT高田馬場	新宿区高田馬場3-1-4
秋葉原Hey	千代田区外神田1-10-5　廣瀬本社ビル2F
タイトーステーション秋葉原店	千代田区外神田4-2-2　貴三ビル
渋谷GiGO	渋谷区道玄坂2-6-16　I'm　ONビル9F
タイトーステーション渋谷	渋谷区渋谷1-24-12　渋谷東映プラザB1F
タイトーイン祖師谷大蔵	世田谷区砧8-10-1
アドアーズ蒲田東口店	大田区蒲田５－１２－７　シネマジックビル１階～3階
アドアーズ上野アメ横店	台東区上野4-9-14
アドアーズ㈱　アドアーズ新小岩店	葛飾区新小岩1-44-4　リバティービルB1～3F
アミューズメントスペース　ル・モンド駒形店	墨田区吾妻橋2-4-10
アドアーズ㈱　アドアーズ錦糸町	墨田区太平4-1-2　オリナスモールB1F
ハイテクランドセガ立石	葛飾区立石7-2-1
アドアーズ㈱ゲームファンタジア　門前仲町店	江東区富岡1-5-5　和田屋ビル1～4F
アミューズメントギガ亀戸	江東区亀戸6-57-24
㈱ラウンドワン南砂店	江東区南砂6-7-15　トピレックプラザ
東京レジャーランド　パレットタウン店	江東区青海1丁目先　パレットタウン青海ビル3F
㈱UCO　宝島新浦安店	浦安市入船1-4-1　ダイエーショッパーズ4F
東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3
ドットコム	江戸川区中葛西3-35-5
ゲームセンターフジ　小岩店	江戸川区南小岩7-27-18
㈱セガ　ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14　渋谷東口会館1F
タイトーイン神保町	千代田区神田神保町2-14-4　朝日神保町プラザ
タイトーイン神田	千代田区鍛冶町2-1-4　東和ビル1F
アーバンスクエア成東店	山武市成東字北砂郷769-1
千葉レジャーランド成東店	山武市姫島111-1
プレビジョイカム銚子店	銚子市双葉町5-2　銚子ショッピングセンターシティオビル地下1F
オアシスグループ　㈱イスカンダル	木更津市潮見4-1-2
ゲームチャリオット姉崎店	市原市姉崎487-3
ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2
プラサカプコンちはら台店	市原市ちはら台西3-4　ショッピングモールunimoちはら台2F
アミュージアム市原店	市原市辰巳台東1-1-1
千葉レジャーランド千葉ニュータウン店	印西市中央南1-8　5588エンターテイメントビル2Ｆ
㈱セガ　セガワールド成田	成田市東町157-5
プラサカプコン成田店	成田市ウイング土屋24　イオンモール成田2F
プラサカプコン千葉ニュータウン店	印西市中央北3-3　イオンモール千葉ニュータウンシネマスポーツ棟2F
ゲームチャリオット誉田店	千葉市緑区誉田町2-2300-9
ムー大陸　稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7　海宝ビル2F
テクモピア美浜店	千葉市美浜区幸町2-24-43
ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2
ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16　マルエイ第7ビル1～3F
プラサカプコン千葉長沼店	千葉市稲毛区長沼町307-1-1
プラサカプコン千葉マリンピア専門館店	千葉市美浜区高洲3-21-1　イオンマリンピア専門館地下1F
G-link蘇我	千葉市中央区川崎町6-9　フェスティバルウォーク2F
ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原5-6-7　2F・3F
アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1
ゲームチャリオット辰巳店	市原市市原500-1
ラッキーバッティングドーム	八千代市大和田新田1088
アドアーズ新習志野店	習志野市茜浜2-1-9
ゲームエース南八幡	市川市南八幡3-5-15　並木ビル
ゲームフジ市川店	市川市市川1-9-11　1F
CLUB　SEGA本八幡	市川市八幡2-16-6　八幡ハタビルB1F
アプレイズ行徳店	市川市行徳駅前1-25-1
セガワールド旭	旭市二字野場3150-1
ZAPS柏（ザップスかしわ）	柏市根戸386-13
ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11　丸井VAT館地下1F
クラブセガ柏	柏市柏2-3-1　フーサワビル1～3F
ヤズワールド野田七光台店	野田市七光台4-2　ロックタウン内
ゲームセンター B-1（ビーワン）	柏市旭町1-1-16　中崎ビル地下1F
セガワールド我孫子	我孫子市柴崎字天王谷47-1
東京ガリバー松戸店	松戸市松戸1230-1　ピアザ松戸2F～B1F
プラサカプコン桶川店	桶川市西2-9-36　マメトラショッピングパーク2F
プラサカプコン　エルミこうのす店	鴻巣市本町1-1-2　エルミこうのすショッピングモール3F
プラサカプコン羽生店	羽生市川崎2-281-3　イオンモール羽生2F
㈱ラウンドワン上尾店	上尾市大字平塚917-1
Boo-BossBoss所沢店	所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3
クラブセガ所沢	所沢市日吉町8-1
プラサカプコン入間店	入間市宮寺2982-1
タイトーステーション入間	入間市豊岡1-11-1　アイポート1F
GAME　GARAGE大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75　REX OMIYA2F・3F
ビックアップル	さいたま市大宮区宮町1-9湯沢ビル1F
ゲームファンタジア春日部店（アドアーズ㈱）	春日部市中央1-8-15　春日部セントラル1～2F
ZIPPY南越谷	越谷市南越谷1-11-4　ヴェリエプラザ館2F

店舗名	住所
㈱ガイア　アリス川口	川口市栄3-4-1　大島第7ビル1F～2F
デイトナⅢ	川口市芝新町4-30　星野ビルB1
㈱マタハリー　AM　PIA川口店	川口市栄町3-1-16　イート川口ビル3F
ゲームパークグリーンシティ川口	川口市安行領根岸3180-1　3F
ゲームファクトリーマグマ草加	草加市氷川町2125-1
ゲームパニック三郷	三郷市彦野2-25
セガワールド草加	草加市西町632-1
タイトー TILT川崎	川崎市川崎区砂子2-6-22
アミューズメントスクウェア　テクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755　ミノワホームズ１F
㈱マタハリー　シルクハット京急川崎店	川崎市川崎区駅前本町16-1
㈱マタハリー　AMPIA網島店	横浜市港北区綱島西2-2-22　パークノヴァビル2F
アドアーズ青葉台店	横浜市青葉区青葉台2-9-14
ウェアハウス川崎店	川崎市川崎区日進町3-7
ザ・サードプラネット港北ニュータウン店	横浜市都筑区中川中央1-25-1　ノースポートモール6F
アミューズメントスポット　ドリームス	横浜市緑区鴨居3-1-9　スマーイビル1F
㈱タイトーイン戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚4023番地
アドアーズ㈱　アドアーズ保土ヶ谷	横浜市保土ヶ谷区岩井町11-11　平沼ビル
アミューズメントクラブD3	横浜市港南区上大岡西1-10-9
アミューズメントパーク　ジアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28　赤い風船ビル1F
ゲームスペース　ジャンボ	横浜市西区南幸1-10-5
アッシュール横須賀店	横須賀市三春町4-1-5
プラサカプコン横須賀店	横須賀市若松町2丁目30番地　モアーズシティ 4F
㈱コアランド　ムトス相模原店	相模原市中央2-1-5
ゲーム　オーロ	相模原市相模原2-3-13　マリオンビル1F
ゲームフィールドLAGOON　座間店	座間市ひばりが丘4-18-13
アドアーズ大和店Ｂ館	大和市大和南2-1-2
アミューズメントパークネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48
アドアーズ小田原店	小田原市栄町2-8-8　東名東京ビルB2F～1F
㈱マタハリー　シルクハット本厚木店	厚木市中町2-4-13　本厚木駅前ビル
バームトップス	厚木市中町4-15-9
アドアーズ㈱　ゲームファンタジア茅ヶ崎	茅ヶ崎市新栄町7-5　エメラルドプラザ1F
スーパージョーカー藤沢店	藤沢市南藤沢21-14　江ノ電第1ビル1F
ゲームパニック大和	大和市下鶴間2-1-13
㈱マタハリー　AMサントロペ伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-96　日活会館2F
ドリームタウン青葉台店	横浜市青葉区青葉台2-9-16　フラワービル1F
アドアーズ鶴見Ａ館	横浜市鶴見区豊岡町16-2
ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-22　第4宮本ビル
プラサカプコン甲府店	中巨摩郡昭和町西条字北河原3717
信越・北陸	
㈱プレジャーキャスト　シルクドゥガリバー新潟店	新潟市南笹口1-1-1　ひもろぎビル2F
カプコサーカス　新潟東店	新潟市東区大形本町3-1-2　ジャスコシティ新潟東
ゲームセンター　テクノポリス	長岡市要町1-8-50
㈱ファンフィールド　パロ三条店	三条市下須頃182
パロ諏訪店	諏訪市沖田町5-18　ステーションパーク・諏訪
アピナ諏訪店	諏訪市四賀1811-2
アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720
㈱ラウンドワン長野店	長野市大字東和田827-6
セガワールド　エデン	塩尻市広丘野町1526-1
セガワールド上田	上田市上田1847-1
トヤマレジャーランド呉羽店	富山市高木字貝塚2054
バイパスレジャーランド藤江新館1F	金沢市藤江南2-105
㈱ラウンドワン金沢店	金沢市横川6-120-1
バイパスレジャーランド加賀店	加賀市箱宮町ヲ1-1
扇ヶ丘　レジャーセンター	石川郡野々市町高橋町86-2
バイパスレジャーランド宇ノ気店	かほく市森子85
セガアリーナ	福井市丸山1-410
GAME FANTASIO敦賀店	敦賀市昭和町2-22-9
セガワールド武生	越前市新町3字13-4
東海	
名古屋レジャーランド内田橋店	名古屋市南区内田橋2-26-22
キングジョイ	名古屋市中区栄3-3-32
M's PARK豊田店	豊田市寿町3-10-11
ゲームパーク　VAMP中川店	名古屋市中川区新家1-2007
クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2
U-FACTORY　in　豊明	豊明市三崎町丸ノ内1-7
アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31　石松寺駐車場1F・2F
LOOPみなと	名古屋市港区築盛町3
セイ・タイトー刈谷	刈谷市末広町1-19
ジョイプラザ熱田店	名古屋市熱田区六野1-208-4
タイトーステーション名駅	名古屋市中村区名駅1-3-3
ゲームファンタジーランド　ダイナソアエイジ	大府市東新町3-87
㈱ナムコ　プラボ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14　㈱ナムコワンダーシティ名古屋店
クラブセガ名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5　ZXAビル1F
半田メトロポリス	半田市旭町3-11-1
ゲームファンタジーランド　アトランティス	東海市養父町3-38
セガアリーナ豊橋	豊橋市藤沢町141-4　アミューズメントビル1F
セガワールド飯村	豊橋市飯村町字西山25-121
LOOP岡崎店	岡崎市錦町2-4
アミューズメントパーク　タカラ島　尾張旭店	尾張旭市北本地ヶ原4-29・30・31
クラブセガ春日井	春日井市岩野町4180
LOOP春日井	春日井市浅山町2-4-6
セガワールド高山	高山市上岡本町7-7
ゲームセンター　ダイオウ	岐阜市宇佐南3-7-5
遊食空間XYZ（シーザ）	可児市下恵土5670
オアシス本店	羽島郡岐南町八剣7-15
WARP多治見店	多治見市東町1-1-3
ミラクルドーム	富士市田島124-1
THE 3RD PLANET　富士店	富士市永田町2-99
クラブセガ浜松	浜松市中区肴町322-18
THE 3RD PLANET　OZ浜松店	浜松市東区宮竹町322-1
ACT御殿場店	御殿場市東山字石橋269-1
ゲームオフ富士宮	富士宮市三園平1360
プラサカプコン　インターマジカル店	静岡市駿河区中島737-1
THE 3RD PLANET　BIVI沼津店	沼津市大手町1-1-5
アーバンスクエア津南店	津市高茶屋小森字竹縄140
アーバンスクエア伊勢店	伊勢市中須町字細切666
セガワールド松阪	松阪市船江町780
クラブセガ名張	名張市希央台3-15
アーバンスクエア鈴鹿店	鈴鹿市磯山4-1342
セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1
LOOP四日市	四日市市日永4-2-1
ジョイプラザあさひ店	三重郡朝日町大字小向字御田295-1
近畿	
エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3　2F
ゲームプラザ　エム	守口市本町1-11
㈱ラウンドワン大東店	大東市南新田2-3-22
クラブセガ藤井寺	藤井寺市沢田1-20-8
@チャレンジャー「㈱チャレンジャー」	堺市堺区中瓦町2-3-12

店舗名	住所
㈱ラウンドワン堺中央環状店	堺市東区石原町2-241
㈱ラウンドワン堺駅前店	堺市堺区戎島町4-44-3
星狩物語　岸和田店	岸和田市作才町1-3-2
チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2
ゲームスペースベガス	大阪市北区天神橋4-12-24
ゲームプラザOKA３	高槻市城北町2-11-2
桃谷ゲームセンター BIG	大阪市生野区桃谷1-11-28
アミューズメントパーク　エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3
玉造ゲームセンター	大阪市天王寺区玉造元町14-2
アテナ日本橋	大阪市浪速区難波中2-1-22
㈱ラウンドワン守口店	守口市佐太東町2-6-14　ジャガーグリーン2F
GAME　DINO阪急茨木店	茨木市永代町5　ソシオビルB1
ハイテクランドセガ　アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15　MMOビルBF～2F
星狩物語　中百舌鳥店	堺市北区百舌鳥梅町3-5-1
アミューズBONBON	寝屋川市香里南之町20-23
アミューズメントスペース　タロフォフォ	西宮市田中町5-21　TSビル1F
ゲームランドエース	大阪市阿倍野区阿部野筋1-3-19
セガワールド福田	堺市中区福田1056-1
㈱ラウンドワン枚方店	枚方市高野道1-20-20
遊スペース　マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3
セガワールドながさわ	明石市魚住町清水2464-1
クラブセガ姫路OS	姫路市駅前町254　姫路OSビルB1
㈱セガ　三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5　高架下404～407
㈱キタムラ　AVIX福知山店	福知山市東羽合町149
京極ゲームセンター	京都市中京区新京極蛸薬師上ル西入ル
スーパーヒーロー山科	京都市山科区御陵島ノ向町2　フウキビル1F
下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46
辻商店	京都市南区東九条上殿田町13
ザ・サードプラネットＢｉｖｉ京都二条店	京都市中京区西ノ京栂尾町1-6
ワンダーシティ京都南	向日市森本町佃15-7
ゲームスペース　プラニー	宇治市広野町西浦100
㈱ラウンドワン京都伏見店	京都市伏見区下鳥羽平塚町131
西院コットンクラブ	京都市右京区西院三蔵町12
㈱ナムコ　ワンダータワー京都店	京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354
ジャングルクラブ堅田店	大津市今堅田2丁目39番22号
AS24	東近江市五個荘北町屋町155
キャノンショット	奈良市二条町2-4-14
アミューズメントデプト	奈良市角振屋町1-1
ビバ・サーカス　桜井店	桜井市大字吉備542-1　Joshinピットワン桜井店2F
㈱ラウンドワン和歌山店	和歌山市小雑賀739-3
アドアーズ岩出	西野115-1　ジャパ岩出ビル2階
中国	
THE 3RD PLANET　鳥取店	鳥取市南隈136-1　トリニティモールAゾーン
スーパーヒーロー倉吉店	倉吉市見日町633
セガワールド米子	米子市両三柳2778-2
セガワールド松江	松江市嫁島町12-15
セガワールド出雲	出雲市渡橋町784-1
アミパラ　テクノランド	岡山市清心町16-31　岡山フェアレーン1F
㈱アミパラ　ウェルカム店	岡山市表町2-6-40
ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194
JOYサンモール店	広島市中区紙屋町2-2-18　サンモール5F
セガワールドMEGA	広島市安佐南区中筋4-11-7
アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-3
フタバ図書GIGAZONE広島駅前店	広島市南区松原町2-22　フタバ図書GIGA広島駅前店5F
ビバーチャⅡ	広島市中区平野町10-16
セガワールド宇品	広島市南区宇品西3-4
アドアーズ広島駅前	広島市南区松原町10-1　FullFocusビルB1
セガワールド東広島	東広島市西条中央7-2-14
Super OZ　宇部浜バイパス店	宇部市浜1-1-12
セガワールドゆめタウン長府	下関市ゆめタウン2-7
カッタの湯	宇部市海南町1675
㈱トラスト　トイズ宇部店	宇部市妻崎開作841-3
THE 3RD PLANET 山口店	山口市湯田温泉6-8-3
セイ　タイトー　メルクス	山口市黒川82-1　ハイパーモールメルクス内
四国	
プラサカプコン高知店	高知市秦南町1-4-8　イオンモール高知2F
戦　ikusa　高知	土佐市高岡町甲433-1　TSUTAYA高岡店内　戦　ikusa
㈱ファンフィールド　パロ小松島店	小松島市小松島町字領田20　小松島ショッピングプラザルピア1F
㈱フウキ　マックスプラザ善通寺店	善通寺市中村町1798-2
T-BIRDS高松店	高松市春日町1627-1　マンガ倉庫高松本店内
セガワールド枝松	松山市枝松5-7-32
ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8
プラサカプコン新居浜店	新居浜市前田町8-8　イオンモール新居浜2F
九州・沖縄	
アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7
ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7
セガワールド飯塚	飯塚市枝国長浦666-16
アーバンスクエア飯塚店	飯塚市片島1-10-14
アーバンスクエア西部店	福岡市西区内浜1-7-3　西部レジャーランド内
ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8
遊道楽　仲原店	糟屋郡粕屋町仲原2650-1
THE 3RD PLANET　コマーシャルモール博多店	福岡市博多区東光寺町2-6-40
ジーカム和白	福岡市東区和白3-27-69
ハイテクセガ大野城	大野城市御笠川1-9-3
楽市街道　箱崎店	福岡市東区箱崎５丁目１番８号
プラサカプコン佐賀店	佐賀市巨勢町大字牛島730　モラージュ佐賀南館1F
遊道楽　本庄店	佐賀市本庄町大字本庄969-1
㈱セガ　セガワールド大塔	佐世保市大塔町15-15
タイトーステーション長崎	長崎県長崎市家野町6-2
ジョイプラザ佐世保店	佐世保市大塔町8-57
アーバンスクエア東長崎店	長崎市田中町1027-35
㈱コミュニケーション　ワークス　パスカワールド　グリーンランド店	荒尾市本井手1574-54
アーバンスクエア八代臨港店	八代市永碇町字塩屋割1099-1
ゲームラボ　サイドセブン	大分市明野北4-2-1
ハイテクランドセガ　ハーバープレイス	別府市餅ケ浜町161-2
ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8
タイトーインウイング	大分市中央町2-1-1　B1F
㈱ラウンドワン大分店	大分市萩原2-13-17
セガワールド中津	中津市仲代町1-2-16
トライセン中津店	中津市下池永673
アーバンスクエアバイパス店	宮崎市本郷北方2486-9
セガワールド都城	都城市吉尾町61
アーバンスクエア北バイパス店	宮崎市花ヶ島町立毛1032-7
アーバンスクエア天文館店	鹿児島市千日町14-27　アリサカビル
ザ・サードプラネット鹿児島店	鹿児島市与次郎1-11-1　フレスポジャングルパーク2F
プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10
ゲームインナハⅡ	那覇市松尾2-22-19
㈱ハイテクセガ北谷プラザ	中頭郡北谷字美浜3-6-7

パーティータイムはここからが本番だー!!

新曲も一通り遊んだし、一休み……なんてヒマは無い!? 『PARTY♪』でもシリーズ恒例の、イベントが始まったんです! 今月はこの個人イベントの紹介と、今が一番アツいNET対戦を徹底分析しちゃいます!!

ポップンミュージック16 PARTY♪
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2008年3月（稼働中）
■使用基板：――

Text：ねむにゃん（NET対戦）

キミのパーティーにみんながやって来る！
あつまれ！ ポップンパーティー♪

イベント期間中は、どのモードでもe-AMUSEMENT PASSを使って遊ぶと終了後にパーティー会場へ移動！キミの会場にポップンキャラをどんどん招待しちゃおう！

Let's Start!

招待状を送ろう！

ますはボタンで、出す招待状を選ぼう！ ボタンはテーブルの位置に対応していて、招待状を出すテーブルの席に、招待状の枚数と同じキャラが遊びに来てくれます！

会場にみんな集まれー！

プレゼントいろいろ!?

だれを招待するのか、イベントが始まってからのお楽しみ！ だれが来るのか、想像するだけでもワクワクものなのです。中にはお祝いのメッセージやプレゼント、さらにテーブルが埋まるときには担当のキャラが新曲を持ってきてくれるよ！ プレゼントはそのテーブルで手に入る新曲の、ちょっとしたヒントなのだ！

ずら～り大集合！ 10周年大パーティー!!

さぁ見てください、みんなが座ったパーティー会場のニギヤカさ！ イベントの間に来てくれるキャラの総数は……っと、これはぜひ自分で数えてみて！ 新キャラから懐かしのキャラまで、みんなが10周年を祝うトンデモスケールのイベントなのだ！

会場はどんどんスケールアップ!!

会場がキャラで満席になったら、次のパーティー会場へレッツゴー！ コツコツプレイすれば初心者のキミでも必ず全会場をいっぱいにできるはずだから、一緒にがんばろー!! ただしイベント期間中、一定の日時にならないと先の会場は解禁されないから、急ぎ過ぎには要注意。その代わり……っと、これは右ページにて！

会場がいっぱいになったら、さらに新たな会場が出現！パーティーは果てし無く続くのです。

パーティープランナー
ジョージ祭田

パーティー会場に一番乗り!?

イベント解禁曲紹介!

イベントの最初の会場でプレゼントされる5曲を、ヒントアイテム画像と一緒にご紹介! この5名様、あなたのところにはご来訪済みですかな!?

おそろいのブレスレット

Mary

スムーズソウル

Runnin' Away／青野りえ

タイトル通りの疾走するグルーヴ満載のソウルナンバーでありながら、だれもが懐かしさを感じる70'sテイストが、メロウな感覚を演出! 心に沁みる名曲ですぞ。

スター トロフィー

the KING

メリケンロック

NA NA NA ロケンロー・キング／Togoシェフ vs. ミッキー・マサシ

アメリカ=ロケンロー!! だれでもカモンエブリバディー、そんな古き良きアメリカの集大成ロックナンバーです。今宵あなたもポップンミュージッククィーン!!

スペシャル 3段ケーキ

SWEETS

サッカーボー・・ル?

KERI MARO

超最新モデルのシンセ

クッキーファンタジー

Hearty Party／OJ ENSEMBLE

お子様大好きの甘〜いお菓子が、今宵幻想的にダンシング! 聞けば童心に帰るパレード調の楽曲で、パーティー会場は陽気に盛り上がること間違い無しですぞ。

ケマリ

Kicky Kemari Kicker／ROUTE No.1 KIZOKU UNIT

3003年、ケマリンカップアジア予選開催とはこれいかに? 和風の蹴鞠音楽が、近未来のあらゆる音色を加え、完全新感覚・サイバー雅な名曲となりました!

MZD

Jテクノトランス REMIX

Quick Master -Naked Trance Mix-／SADA

テクノとトランスの歴史をたどるように、強く刻むシンセビート。これぞテクノの温故知新、懐かしさと新鮮さを兼ね備えたCOOL REMIXとなっております。

待ち切れないアナタには、ステキな贈り物が!?

「あつまれ! ポップンPARTY♪」では左ページで説明した通り、解禁日まで次の会場は出現しません。では、会場がいっぱいになった後は、その日が来るまでプレイしても徒労……何てことはございません!!

解禁日以前に会場を一杯にした方がそのままイベントを進めると、何と! 次の会場でもらえる曲を1曲、先取りで1度だけプレイできる夢のチケットを入手するチャンスが!!

プレイするたびにチケットの隠れた部分が明らかになり、すべて見えると入手! 解禁日までにぜひ入手しましょう。

NET対戦、どの職業で旅をする!?

ジョブ選びの書

NET対戦の重要な要素の「ジョブ」を大解剖、それぞれのジョブのポイントを総まとめ！　下図の矢印は、どのジョブをマスターすればそのジョブが使えるようになるかを現しているよ。

あなたに合ったジョブは？

NET対戦で後から獲得ができるジョブは全部で8種類。出てきたジョブをマスターすることでさらにジョブが増えていくよ。まずは全部試して、それぞれのジョブを体験してみよう！

今のキミのプレイスタイルによって相性の合ったジョブは違ってくるよ。特徴を要チェック!

戦士

特技　鉄壁の守り

オジャマ攻撃されたときの時間が短くなるぞ

相手から来たオジャマの時間が短くなる戦士は、できるだけオジャマを受けないように対戦したい人におすすめだよ。

「道連れ」や「リフレクション」といった反撃用のオジャマを使うことができるので、相手が攻撃することをためらうことも。その間に自分のプレイに集中し、高いスコアを出して相手を圧倒させよう！

ほかにも爆走系のオジャマも装備できるので、実は攻めも守りもできる器用なジョブだよ。

魔道師

特技　大いなる英知

オジャマ攻撃が相手二人に飛んで行くぞ

魔道師の強みはなんといっても、一度に二人にオジャマを送れる能力。この能力が発動すれば、狙った相手以外にも攻撃ができるので「このタイミングでオジャマを送りたい」といったときにうまくいくことが多いよ。ほかのジョブよりも覚えられるオジャマが多いので、効果的な組み合わせを研究して試合を自分のペースに持っていこう！

相手がミスすることでコンボ賞を取りやすいので、スコアを離されないようにすれば勝利間違い無し！

レンジャー

特技　トラップ

オジャマ攻撃をした相手のオジャマゲージも減らすぞ

レンジャーは攻撃した相手のオジャマゲージを減らすことができるので、相手の攻撃を封じることができるよ。特に相手のLv2、Lv3に自分の苦手なオジャマがあったときは早めにオジャマを送ることで、反撃されずに曲を終わらせることができるかも？

もちろんそれだけオジャマを送らないといけないので、自分の装備しているオジャマのコンディションには特に注意してね。できるだけ先制攻撃できるようにしよう！

ギャンブラー

特技　ギャンブル

オジャマトリガーの判定によって攻撃時間が増減するぞ

攻撃ごとにオジャマの発生している時間が変わってしまうという、まさにギャンブラーなジョブだよ。運に任せて試合を動かしたいと思ったときはこのジョブに挑戦してみよう！

また、このジョブは攻撃力の高い「DEATH」や「COOLorBAD!!」といったオジャマが使えるので、オジャマが効果的になるような曲を選べばより有利な戦いができるよ。何が起こるか分からない「ランダム」も、まさにギャンブラーらしいよね。

精霊使い

特技　精霊の癒し

ステージごとにオジャマゲージが少し増えるぞ

ステージの初めにオジャマゲージが増えるのが特徴だよ。ジョブをマスターすれば、レベル一つ分回復してくれるようになるので、先制攻撃が簡単にできるよ。できるだけ最初が難しい曲を用意してミスを誘ってみよう。

回復する特性を生かし、曲の最後までにオジャマをうまく使い、次のステージのことまで考えられると強いジョブになるよ！　精霊使いだけが使えるプレス系のオジャマは、ミックスさせるととても強力！

忍者

特技　忍法煙玉

いろいろ隠すでござる

自分が装備しているオジャマと、選んだ曲の情報のいくつかが隠れるようになるよ。曲のBPMも下一桁が見えなくなってしまうので、始まるまでどんな曲か見破られにくくなるんだ。それをうまく使った選曲が重要になるよ。

オジャマも送るまでは知られることがないので、「ここだ！」というときまでとっておくと、相手がびっくりしてミスする可能性が高くなるかも？　ガチバトルでも効果が発生する唯一のジョブだよ。

ピッタリジョブがまる分かり!

自分が得意なジョブと一緒に今のコンディションがいいオジャマを優先的に選ぶと相手への効果が倍増するよ!

踊り子

特技　エビバディダンス

ダンスオジャマ攻撃をするとみんなでダンスになるわよ

ダンス系のオジャマに特化しているのが踊り子の特徴だよ。踊り子で使える「カーニバル」は、相手二人にはもちろん、自分にもダンスオジャマがかかってくるので、できるだけ画面が隠れないキャラクターを選ぶことがポイント。

キャラクターによってはダンスはとても難しいオジャマになるので、たくさん攻撃して踊りまくろう！

また「バラバラスピード」も、とても強いオジャマ。踊りつつ使ってみてはいかが？

ポップンマン

特技　オールマイティ

たくさんのオジャマを装備できるぞ

最後のジョブは好きなオジャマが使いたい放題！　ほかのジョブではできない組み合わせを試せるよ。攻撃や守りのオジャマを一緒に使ったり、オジャミックスを意識した装備をしてみたりと作戦は無限大！　自分だけのポップンマンを作り上げよう。

ポップンマンの弱点は二つ。一つはほかのジョブにあるような特殊な効果が起きないこと。もう一つは、オジャマの継続時間が短いこと。だけどそれも問題無くカバーできるくらいのことはできるはず！

あなたのタイプは?

NET対戦楽しみ方 ア・ラ・カルト

『PARTY♪』のNET対戦が始まってから1カ月。いろいろな楽しみ方をしているポッパーを発見!　NET対戦だからこそできるポッパー同士の大パーティをもっと楽しくする遊び方を紹介するよ。あなたならどのタイプでエンジョイする?

オジャマ派

通常プレイでは体験できない激しいオジャマの応酬はNET対戦のだいご味。ただ単に連発するだけでもいいけれど、ジョブの特徴をフルに活かした攻撃を仕掛けたり、曲とセットでオジャマを用意してみたり、最後の最後で試合がひっくり返るようなオジャマを的確に飛ばしたりするのも熱いよね。また、今回新しいオジャマとして「ツインビー」と「ズームポップ君」が増えたので、新たな作戦の候補に入れてみてはいかが?

ズームポップ君
ポップ君がだんだん大きくなるオジャマ。同時押しが見えにくくなるよ。

ツインビー
背景がツインビーのステージに、ポップ君がベルに変わるよ。ツインビーに惑わされるな!

楽曲布教派

自分のリクエストした曲をみんなと一緒に遊べちゃうところもNET対戦のいいところ。自分の大好きな曲をみんなにおすすめしてみよう!　さらに今回は称号も選べるので、曲と一緒に組み合わせたりするとさらに効果的にアピールできちゃうよね。

自分が普段遊んでいない曲もたくさんプレイできるから、新しい曲の発見もできるかも!?

ガチ派

自分のスコアやコンボに自信のある人向けの遊び方だよ。完全に自分のプレイに集中できるからいつもと同じかそれ以上のスコアが期待できるかも。だけどほかのポッパーのオジャマはすべて受け入れることになるので、オジャマも見切れるとさらに上を目指せるよ。

3人ともオジャマを装備していないとガチバトルが発生。順位が動くとドキドキするよね。

ポップン運勢 12星座占い

占い風味(え?)で、あなたの今月のラッキー曲をチョイス!　10周年を機に不朽の名旧曲もいかが?

おひつじ座　3/21～4/20

ウチュウリョコウ「11」

今年の夏は旅にツキがありそうなおひつじ座のアナタには、カテゴリー『11』の「ウチュウリョコウ」がオススメ。宇宙飛行犬のセルゲイ君と一緒に、宇宙旅行の気分を味わうしか!

おうし座　4/21～5/21

J-ポップ「CS」

今月は優柔不断になりがちなアナタへのオススメは、カテゴリー『CS』の「J-ポップ」!　好きなの嫌いなの!?　と複雑な乙女心を歌うこの曲と一緒に、答えを探しに行きましょう!

ふたご座　5/22～6/21

ブルース「6-7」

ちょっとワルな野心に満ちあふれそうな今月のアナタには、カテゴリー「6・7」の「ブルース」がオススメ!　野望の男の渋さと哀愁に酔うのはいいけど、悪の野望はほどほどに!

かに座　6/22～7/23

J-ラップ「4-5」

運命の出会いに期待が高まる今月は、ぜひカテゴリー『4・5』の「J-ラップ」で恋の想いチカラUPを!!　ノリノリジャジーなメロディーに、その日まで想いを馳せてみましょう!

しし座　7/24～8/23

アニメヒーロー「1-3」

正義感がマックス高まる今月のアナタには、カテゴリー『1-3』の「アニメヒーロー」がオススメ。いろんな人を悪から救いつつ、オヤジ見てるか～とバックの夕日にダッシュだッ!!

おとめ座　8/24～9/23

ポップン体操「10」

今月は超エネルギッシュなアナタは、まずはカテゴリー『10』の「ポップン体操」で準備運動を!　何事も準備が大事ですが、いきなり全力疾走&「私の勝ちだ!」なんてのもアリ!?

てんびん座　9/24～10/23

チアガール「6-7」

リーダーシップが発揮されそうなアナタには、カテゴリー『6・7』の「チアガール」がオススメ。リーダーたる者、本場のチアーを見習って、みんなを元気付けるのも大切なんです!

さそり座　10/24～11/22

メロウ「1-3」

恋に進展の予感!　そんな今月のアナタには、カテゴリー『1-3』の「メロウ」をオススメ。二人出逢った道で、今夜結ばれる……ロマン・ビートにあなたの運命が隠されているかも!?

いて座　11/23～12/22

フレンドリー「4-5」

友情がより深まりそうな今月、アナタへのオススメはカテゴリー『4・5』の「フレンドリー」。信じあえる友だちと一緒にポップンを遊べば、涙の向こうの虹も越えられるはず!

やぎ座　12/23～1/20

昭和ブギウギ「9」

恋愛運が絶好調の今月のアナタには、カテゴリー『9』の「昭和ブギウギ」がオススメ。今も昔も変わらないラブラブギウギを聞いて、あなたもラブラブドキドキしちゃいましょう!

みずがめ座　1/21～2/19

フラワーポップ「8」

ちょっと疲れ気味な今月のアナタ。そこでオススメしたいのは、カテゴリー『8』の「フラワーポップ」!　テンポが速いのに安心感がある、不思議な曲の世界に癒されちゃいましょう。

うお座　2/20～3/20

敬老パンク「12」

年上の人に助けられそうな今月のアナタは、カテゴリー『12』の「敬老パンク」で年長者を敬いましょう。亀の甲より年の功、BPMに世代格差を感じても、うまく合わせていきましょう。

ARCANA HEART 2 アルカナハート2

熱戦が予想される闘劇決勝、エクサム公式の2on2大会（P157参照）と、大型大会を控えた本作。参加する人もそうでない人も、最新情報をしっかりチェックしよう!

アルカナハート2
- ■メーカー：エクサム
- ■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：3月21日（稼働中）
- ■使用基板：—

●文中の略号は以下の意味を表します。　【】＝アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ＝キャンセルでのつなぎ　Ⓙ＝ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ＝ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ
●連続技のダメージは、特に指定が無い限り両者共に愛のアルカナ、はぁとに対して体力満タンから決めたときのもの（総体力の基本値は26,400）

Text:age、OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、フラン（攻略）、カイゼルちくわ（SIGNALS!）

分からないまま倒されてしまわないために 『アルカナハート』対戦知識集 その4

聖女たちの戦略は千差万別。たった一つ対策が漏れていただけで、敗北につながる可能性もあります。今回は高い聖霊力を持つアンジェリア・アヴァロンの対策を、ラーゲルクヴィストの名においてお教え致しますわ。

VS.アンジェリア攻略

基本的な方針

中間距離からのそのきらめきはスターライトによる奇襲が強力なので、無理に接近しようとするのは厳禁。基本的には飛び道具などを中心に、じっくり闘おう。ガード崩しや接近手段に使われるジャンプCは、下半身にはやられ判定しか無いので、そこを狙えば迎撃しやすいぞ。また、アンジェリアは切り返し手段が多彩なので、起き攻めの際は注意。相手にゲージがある状況での飛び道具も、このまなざしはムーンライトの的になりやすいので多用は控えよう。

そのきらめきはスターライトが常に飛び交うので、無理に追いかけるのは危険。

下半身を狙えば落としやすいジャンプC。さまざまな技や角度で試してみよう。

闇のアルカナのしゃがみE（最大タメ）対策

闇のアルカナの各種E攻撃（最大タメ）により、画面端で影化させられた際、復帰直後にしゃがみE（最大タメ）を重ねる連係の回避方法を紹介。

影化後、相手が遅めにしゃがみE（最大タメ）を重ねてきた場合は、復帰モーションをホーミング移動（←＋D）でキャンセルすればOK。かなり早いタイミングでキャンセルできるので覚えておこう。一方、早めに重ねてきた場合はギリギリまで引き付けて←＋Dで回避が可能。どちらも、避けた後はスキに反撃できるぞ。

遅めの重ねは最速の←＋Dで回避。慣れないうちはDボタンを連打するといい。

相手が最速の←＋Dを先読みして早めに出すようなら、引き付けて←＋Dで回避。

そのきらめきはスターライト対策

そのきらめきはスターライト（以下：突撃）は、ガード崩しなどを目的とした攻撃的な使い方と、切り返しなどの守備的な使い方がある。それぞれ、状況ごとに対策をまとめてみたぞ。

ガード崩しとしての使い方は、真横への突撃Ⓗ（←＋D）→（着地）しゃがみBによる正面からの下段と、裏に回ってからの追加攻撃（方向転換）によるめくりの二択が代表的。これに対しては突撃をガード後、遅めのガードキャンセル→＋Dで相殺を起こすのがオススメ。相殺後は発生の早い技を出し、反撃に転じよう。

空中で突撃をガードした後は、地上よりも追加攻撃でめくられやすいので注意。こちらも突撃ガード後、遅めにガードキャンセル→＋Dを使うのが有効で、相手は連続技を狙ってⒽ（ニュートラルD）を入れ込むことが多いので、相殺後はそれを見越してリーチの長い技で反撃しよう。

切り返しを目的としたガードキャンセル←＋Dからの突撃は、相手が出したのを見たら相殺判定の発生が早い技を出して相殺を起こし、発生の早い技でつぶすのが有効。相手が起き上がりに突撃を出してくるようなら、密度の濃い多段技や相殺が起こらない技を重ねるのが有効だぞ。

ガード後の対処

近めで突撃をガードした後は、遅めのガードキャンセル→＋Dで二択に両対応。

相殺後、アンジェリアは着地まで空中通常技を出せない。発生の早い技で反撃!

空中の追加攻撃を相殺後は、ニュートラルDを見越してリーチの長い技で反撃。

攻勢時の対処

ガードキャンセル←＋Dの後は、まず突撃と思っていい。前もって意識しておき……、

突撃のモーションが見えたら反応し、相殺判定の発生が早い技を合わせよう。

起き上がりは、相殺後自動的に突撃をつぶせる多段技を重ねるのが有効。

あるかな2 よろずメモ　●ガードキャンセル←＋D→突撃対策補足：相殺または迎撃を狙いやすい技は以下の通り。ペトラ／L.G.A counter fire　ゼニア／立ちB　ドロシー（リフル・）シャッフル　エルザ／グラディウス　クラリーチェ／イル・リズヴェッリオ　はぁと／（すっごい、とにかくすっごい）はーとふるぱんち　冴姫　リア・ファイル、引き付けてCクラウ・ソラス　神依　C斬封〜死祀　このは　立ちC　美凰　立ちB　リリカ　立ちB、引き付けてハリケーンスパイラル　頼子　強化版世界を統べる魔王の威光　アンジェリア　抱きしめたいよマーリン

対戦攻略 キャサリン京橋

Catherine Kyohbashi

今月は防御力と防御手段が優秀な土のアルカナでの連続技、立ち回りを紹介するぞ。

Text：ケンちゃん

土のアルカナを活用

しゃがみEは動作開始直後から足元のやられ判定が無くなる上、地上投げをくらわなくなるのが強み。さらに土のアルカナ選択時は、属性効果により出始め～タメ中ならしゃがみガード可能技を防げるので、空中ガード不能技と投げの二択を回避する手段として効果的だ。

残り体力でリードしているときに、ホーミングゲージを回復するための時間を稼ぎたければ、要石とBorCミサイル発射や－！を交互に繰り出す動きが強力。キャサリンの前面に飛び道具の弾幕を張り続けられるので、相手は接近に困るはずだ。

切り返し手段はアルカナブラスト！　発動後はニュートラルDで追いかけて空中投げを狙おう。

土のアルカナの連続技

Ⅰ【立ちA→しゃがみB】Ⓒ開地門Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプB→しゃがみA（1段目）Ⓙ【A→B】Ⓙ【B→C】　ダメージ:7874

Ⅱ（相手画面端）【立ちA→しゃがみB】Ⓒ開地門→フロントステップ～しゃがみBⒸ開地門Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプBⒸ開地門→ジャンプE　ダメージ:8706

ⅢCラリアットぶんぶんぶん!Ⓒ開地門 殺鬼道Ⓗ（↙+D）→ジャンプBⒸCラリアットぶんぶんぶん!Ⓒめっちゃ回るでラリアット!　ダメージ:10826

Ⅳ（しゃがみAⒿ）ジャンプ【A→B】Ⓒ開地門Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプB→しゃがみAⒿ【A→B】ⒸCラリアットぶんぶんぶん!Ⓒめっちゃ回るでラリアット!　ダメージ:12073（しゃがみA始動の場合）

対戦攻略 ゼニア・ヴァロフ

今回は愛のアルカナ選択時の新連続技と起き攻めを紹介。ワンチャンスで勝負を決めろ！

Text：age

愛のアルカナで火力アップ！

Ⅰは、ジャンプC後もフロントステップ（→→↗）～【しゃがみA×2→しゃがみB】とすればタメが間に合う。猛る暗きタルナーダからウラニオ トクソにつなぐ場合（アンジェリアにはこれしか入らない）、↙タメ→↘+Aで猛る暗きタルナーダを出し、レバーを回すように←↙↓↘→+Eと入力しよう。素早く一気に入力するのがコツだ。

画面端用の追撃は、ウラニオ トクソの25～26ヒット目に→↓↘+AD同時押しと入力すると、アルカナホーミング後に金色のイディナロークが出る。そのままボタンを押し続け、強化版になるほぼ最速のタイミングでボタンを離せば連続ヒットするぞ。

Ⅱは、主に対空の立ちBから狙う。ホーミングゲージに余裕があれば、多少高くてもジャンプCⒽを増やすことで地上での追撃を狙えるぞ。

レバー入れ投げ後は、最速のトリス スフェラⒽ（→+D）から起き上がりに立ちBを重ね、Ⓙ昇り金色のイディナロークⒽ（↘+D）としゃがみBで二択を迫る。どちらもトリス スフェラまでつながり、追撃可能だ。

新着連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB】ⒸA猛る暗きタルナーダⒸ（タレアドールは倒れない（8段目）Ⓒ）ウラニオ トクソⒽ（→+D）→（画面端）金色のイディナローク（→↓↘、強化版）Ⓒウラニオ トクソⒽ（→+D）→【立ちA→立ちB】ⒿBⒿ【前方向+B→C】Ⓒ金色のイディナローク　ダメージ:12159

Ⅱ（相手空中）ジャンプCⒽ（→+D）→C→（画面端）A吼える黒きウラガーン～金色のイディナローク（強化版）Ⓒウラニオ トクソⒽ（ニュートラルD）→C→立ちBⒿBⒿ【前方向+B→C】Ⓒ金色のイディナローク　ダメージ:13027

Ⅰは、はぁと、冴姫、このは、リーゼロッテには画面端に密着しているとタレアドールは倒れない→ウラニオ トクソが入らず、フィオナには猛る暗きタルナーダからの追撃が入らないので注意。

対戦攻略 ドロシー・オルブライト

低空空中ダッシュBからの二択

ジャンプ直後の空中ダッシュ後は、中段の【B（3段目）→A】と下段の【B（1段目）→C】→着地しゃがみAを使い分ける単純な二択が有効。どちらもほぼ同じタイミングで相手に当たるため、非常に見切られにくいのだ。

下段の選択肢である【B（1段目）→C】→着地しゃがみA後は、パワーゲージに余裕があるなら一工夫。着地後に最速でしゃがみAⒸテン・オブ・スペード（すぐにボタンを離す）→しゃがみCと出せば、しゃがみAヒット時は連続技になり、しゃがみC後にテン・オブ・スペードがヒットして空中連続技まで決められるぞ。

この連続技を狙う際は、しゃがみAからテン・オブ・スペードまで入れ込み、その画面暗転中にしゃがみAがヒットしたかどうかを確認。ガードされていても若干有利な状況となるので、そのまま攻めを継続しよう。最速でしゃがみCを出して相手の暴れやジャンプをつぶすほか、相手の足元にテン・オブ・スペードが設置された状況なので、強気にフロントステップから投げを狙ってもいい。

実戦では下段の方がヒットしやすい。トランプでしゃがみAが見えにくいのもイイ！

ここまでは出し切ってしまってOK。画面暗転中にヒット確認し、ヒットしていたら……、

最速のしゃがみCがつながり、テン・オブ・スペードからさらに空中連続技へ。

対戦攻略 エルザ・ラ・コンティ

空対空からの高威力&起き攻め可能な連続技を紹介。カウンターヒット時などに狙おう。

Text：がーくん

グラディウスからの追撃

グラディウスは、2段目のみヒットさせるとホーミングキャンセルが可能。空対空の威力アップに使えるぞ。

2段目のみヒットさせやすいのは、空中クレドヒット後。高い位置に居る相手に当てた後と、後ろ側の攻撃判定を当てた後がチャンスだ。グラディウスは出すのが遅いとつながらないので、空中クレドは発生が遅く入力に余裕があるBorCがいい。

グラディウス以降は、Ⓗ（↗+D）→立ちAⒿ【A→B→遅め←+B→C】→しゃがみA～も可能。Ⅱからの方が狙いやすい（ダメージ9666）。

ジャンプ中←+Bと空中クレドは、遅めのつなぎを意識。グラディウスの1段目が当たらないように、相手と自分の位置をうまく調整しよう。

対空連続技

Ⅰ（相手空中）ジャンプBⒿ【A→B→遅め←+B】Ⓒ遅め空中クレド※Ⓒグラディウス（2段目のみヒット）Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプB→着地立ちAⒿ【A→B→←+B】Ⓙ【A→B→←+B→C】　ダメージ:9785

Ⅱ（相手空中）｛ジャンプB｝ or ｛ジャンプ【B→←+B】｝→（着地）Aクレド～Ⅰの※以降と同様　ダメージ:8962

Ⅱは、ジャンプBをジャンプキャンセルできないほど低い位置で当てたときの連続技。Aクレドが高い位置の相手に当たった場合のみ、グラディウスが2段目のみヒットする。

あるかな2 よろずメモ　●エルザ補足：空中クレドⒸグラディウス（2段目）の入力は、空中クレド後に↓↘→とAB同時押しを連続入力するのも手。空中超必殺技はグラディウスだけなので、ほかの技が暴発する心配は無いのだ。なお、しゃがみBⒸランケオラの連続技は、遅めに↓↘→↓+AB同時押しでランケオラを出すクセを付けよう。最速でアルカナフォースを使われた際、ランケオラの終わり際をガードさせられるぞ。

対戦攻略 クラリーチェ・ディ・ランツァ

Clarice di Lanza

今月はレバー入れ投げ後の起き攻めを紹介。アルカナは愛と風を選択してみたぞ。

Text：伝説のオタク

愛と風の起き攻め

レバー入れ投げで相手を中央に向かって投げた後の起き攻めを紹介。

風のアルカナ選択時は、最速でシキリスⒽ（➡＋D）→Cラ・バレストラと出せば、シキリスが相手の起き上がりに重なりつつ逆ガードとなり、ガード方向を揺さぶれる。シキリスのヒット時はCラ・バレストラまで連続ヒットするので、ヒットを確認したらさらにフロントステップから⬅＋Cにつなぎ、連続技を決めよう。

愛のアルカナなら、最速でトリススフェラを出して起き攻めを仕掛けよう。トリス スフェラは相手の起き上がりには重ならないが、アルカナホーミング（➡＋D）からCラ・グランフィアを相手の起き上がりに重ねることで、ジャンプによる逃げを防止できる。ヒット時はBドゥーエⒸウラニオ トクソが連続技になるので、大ダメージが期待できるぞ。

風の裏回り起き攻めは、すべて最速でつなぐ。要練習だ。

ジャンプ防止が最優先。ガードさせた後は➡＋Dでキャンセルしてラ・バレストラを出せば、トリス スフェラが逆ガードに。

対戦攻略 愛乃 はぁと

Heart Aino

罰のドゥエーリを使えば、切り返し手段のダメージをアップし、リスクを軽減できるぞ。

Text：ケンちゃん

はーとふるなドゥエーリ

地上はーとふるぱんちヒット後はすっごいはーとふるぱんちが連続ヒットするが、罰のアルカナならドゥエーリにつなぐ方が低リスク。ガード時、すっごいはーとふるぱんちだとガードキャンセル⬅＋Dで回避後に反撃を受けるが、ドゥエーリならアルカナホーミングでスキをフォローできるので、反撃を受けにくいのだ。

なお、コマンドの入力が複雑になるので、➡⬇↘➡＋AorBorC→⬇↘➡＋Eとコマンドを複合させるといい。

相手がはーとふるぱんち後にガードキャンセル⬅＋Dをすると、戻り際にドゥエーリがヒットしやすい。ここからの連続技も意識しておこう。

罰のアルカナの連続技

Ⅰ Cはーとふるぱんち（1段目）Ⓒドゥエーリ Ⓗ（➡＋D）→【立ちB→立ちC】Ⓙ空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～立ちAⒿ【A→B→⬅＋B】→【B→E】　ダメージ:10088

Ⅱ【しゃがみB→しゃがみC】Ⓒシトゥイーク Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ【A→C】→フロントステップ～【立ちA→立ちC】Ⓙ空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～立ちAⒿ【A→B→⬅＋B】Ⓙ【B→E】Ⓒ Aはーとふるぱんち Ⓒドゥエーリ　ダメージ:11970

Ⅰは、はーとふるぱんち始動の連続技。Ⅱは、ガードされていてもアルカナホーミングから攻め込めるのが強み。ヒット確認して連続技と攻めの連係を使い分けよう。

対戦攻略 朱鷺宮 神依

枯霊やマルテルンを設置しておけば、起き攻めが強力に。連続技からセットで狙おう。

Text：KYO

起き攻めを狙える連続技

Ⅰは、ドロシーときらにはしゃがみBを省くこと。なお、枯霊はAで出すと以降のつなぎが簡単になる。

Ⅱは、C天鎖までAボタンを押しっぱなしにしておき、C天鎖入力後はCボタンを押しっぱなしにしてからAボタンを離して崩灯を出そう。

Ⅲは闇のアルカナ限定。立ちBはフロントステップ直後に出す。マルテルン後はAボタンを離して枯霊につなぐのだが、できるだけ遅めに出すと↘＋Bをつなぎやすくなる。マルテルン入力後は、Eボタンを押しっぱなしにする点にも気を付けよう。

崩灯の後は、A閻間による表裏の二択が強力。A閻間→枯霊orマルテルンと当たるタイミングでボタンを離せば、ヒット時はホーミングゲージを使わずに連続技を狙える。ガードされても、枯霊やマルテルンでフォローできるので攻め続けられるぞ

たとえ閻間が空振りしたとしても、枯霊やマルテルンがめくりになるので強力だ。

起き攻め用連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→↘＋E】Ⓒ枯霊（ボタン押しっぱなし）→ⅡorⅢへ

Ⅱ フロントステップ～↘＋BⒿBⒿ【B→C】ⒸC天鎖（3段目）Ⓒ崩灯　ダメージ:8963

Ⅲ フロントステップ～立ちBⒸB閻間Ⓒマルテルン（設置）→枯霊ヒット→↘＋BⒿ【A→B】Ⓙ【B→C】ⒸC天鎖（3段目）Ⓒ崩灯　ダメージ:9975

対戦攻略 春日 舞織

Kasuga Maori

土のアルカナ選択時の強力な起き攻めを紹介。ゲージを惜しみなくつぎ込もう。

Text：フラン

踏み付けから起き攻めへ

土のアルカナ選択時は、低い位置で雪月花の舞を当てた際、空中開地門Ⓗ（↘＋D）→（着地後）開天府 滅鬼陣が連続ヒットし、確実にダウンを奪える。その後は、雪花の舞を使った表裏二択の起き攻めが有効だ。

画面端の場合は、開天府 滅鬼陣の硬直が解けた直後に前方ジャンプし、頂点付近でC雪花の舞を出すと、相手の起き上がりにちょうどコマが重なる。画面中央の場合は、硬直が解けた直後にフロントステップで少し前進して前方ジャンプからC雪花の舞を出すと、同じくコマを重ねることができる。雪花の舞後にホーミング移動で相手の頭上に移動し、ガード方向を惑わせよう。

コマがヒットした場合は、着地後に立ちBⒿ【B→C】→立ちBⒿジャンプAⒸ雪花の舞～などと追撃することで、ダメージアップを図りつつ繰り返し起き攻めを狙える。ただし、アンジェリア、キャサリン、ドロシー、フィオナに対しては立ちBでの拾いを低めにしないとジャンプCが当たらず、難度が高いので注意。

C雪花を出す高さはこれくらいが目安。ジャンプしてから入力し始めるとちょうどいい。

開天府 滅鬼陣後は、次の行動が最速でできるようにレバーを先行入力しておこう。

コマがヒットしたら、最大連続技をたたき込みつつ、ゲージがある限り繰り返そう。

あるかな2 よろずメモ

●クラリーチェ補足：Cラ・グランフィア後は、高難度だがヒット確認後にBドゥーエⒸウラニオ トクソを決められる。Cラ・グランフィア後に➡⬅↙⬇↘➡と入力し、ヒット時のみB～Eとずらし押ししよう。

●はぁと補足：はーとふるぱんちⒸドゥエーリは、ドゥエーリの前、またはドゥエーリ1段目ガード後にガードキャンセル➡＋Dで相殺～発生の早い技で反撃される。知っている人には多用を控えよう。

対戦攻略 美凰

さまざまなな技から追撃が可能になる罰のアルカナ。高い火力をさらに強化しよう。

Text：がーくん

罰のアルカナで攻撃に特化

しゃがみCなどをガードさせた後は、Ⓒシトゥイーク Ⓗ（ニュートラルD、押しっぱなし）→ジャンプEで攻めるのが有効。←で軌道制御しつつ出すとと2段目まで当たり、→で軌道制御すれば1段目後に着地する。1段目〜着地後にしゃがみAを出せば、ガード段を揺さぶれるぞ。→で軌道制御してジャンプC（空振り）→しゃがみAも交ぜると、より効果的だ。

相手がシトゥイーク後にガードキャンセル→＋Dを使うようなら、シトゥイーク Ⓗ（→＋D）からガードキャンセルの終わり際に青龍亢山を狙おう。

ニュートラルDからジャンプEを出すには、相手と多少離れている必要がある。ジャンプEでの揺さぶりに加え、スカし下段を交ぜればガードは困難だ！

罰のアルカナの連続技

Ⅰ ジャンプE（1段目）→（しゃがみA空振り）→立ちA Ⓙ【A→C】Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプC→着地フロントステップ〜【立ちB→立ちC】Ⓙ 空中ダッシュE→フロントステップ〜ジャンプ【A→E（2段目）】Ⓙ C Ⓒ C朱雀宝輪　ダメージ:9824

Ⅱ ｛B青龍亢山 Ⓒ 遅めドゥエーリ（3段目）Ⓗ（↑+D）｝ or ｛A白虎崩虔 Ⓒ ドゥエーリ（3段目）Ⓗ（ニュートラルD）｝→ジャンプC→フロントステップ〜【立ちA→→+B】Ⓙ【B→E（2段目）】Ⓙ【B→C】Ⓒ C朱雀宝輪　ダメージ:11571or10571

対戦攻略 リリカ・フェルフネロフ

今回は昇りジャンプ攻撃でのガード崩しを紹介。大半のキャラに決まるので覚えておこう。

Text：伝説のオタク

昇りA&Eでのガード崩し

地上の相手にやや低めのジャンプEをガードさせた後は、中下段の二択を迫るチャンス。着地後、一瞬だけフロントステップ〜前方ジャンプ昇りAorEと出せば、しゃがみガードをした相手にヒットするのだ。

ジャンプEは、ゼニア、キャサリン、きら、神依、美凰のみに当てられる。Ⓒフリップスルーまで入れ込んでおけば、ヒット時は連続技になり、ガードされても反撃を受けにくい。

リリカ、ペトラ、舞織、クラリーチェにはジャンプAなら当たるので、連続技Ⅱが狙える。ハリケーンスパイラルは最速（3段目の攻撃発生直後）でホーミングキャンセルしよう。

頼子にもジャンプAを当てられるが、ハリケーンスパイラルが全段ヒットするので連続技Ⅲを使おう。ハリケーンスパイラルの4段目の蹴りを出し始める瞬間にDを押すのがコツ。

しゃがみB→低空空中ダッシュ【B→E】後が狙い目だ。

崩しからの連続技

Ⅰ 昇りジャンプE Ⓒ ｛フリップスルー Ⓗ（ニュートラルD）｝×2→ジャンプ【A→B】Ⓙ【A→B→C→E】Ⓒ Cトルネードエッジ Ⓒ ハリケーンスパイラル　ダメージ:9572

Ⅱ 昇りジャンプA Ⓒ ハリケーンスパイラル（1段目のみヒット）Ⓗ（↑+D）→ジャンプE→フロントステップ〜ジャンプ【遅めB→C→E】→（着地）フロントステップ〜ジャンプ【A→B】Ⓒ トルネードエッジ（C･A･C）Ⓒ ハリケーンスパイラル　ダメージ:9173

Ⅲ 昇りジャンプA Ⓒ ハリケーンスパイラル（3段目）Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ【C→E】→（着地）フロントステップ〜ジャンプ【B→C→E】Ⓒ Cトルネードエッジ Ⓒ ハリケーンスパイラル　ダメージ:8963

対戦攻略 安栖 頼子

ジャンプ中↓or↑＋Cに注目しつつ、見逃しがちな状況でのダメージを追求してみた。

Text：OYZ

追撃のチャンスを逃すな！

ジャンプ中↑or↓＋Cは3フレーム目から頼子の体部分に相殺判定がある上、めくりを狙える技。若干高い位置から空中ダッシュし、相手の頭上付近で出すとヒットしやすい。

このときの入力は、↓＋C連打がいい。左右が入れ替わってもほかの技が暴発せず、打点が高い場合にはジャンプ中↓or↑＋C×2といった連係になる上、相殺にも強いぞ。

ジャンプ中↑or↓＋Cヒット後は地面にたたき付けた瞬間にダウン回避されてしまうが、相手はとっさにダウン回避するのが難しいので、ダウン追い打ちを狙うのも手。火のアルカナなら轟天焦、氷ならスプレンギァがオススメだ。通常技なら↑＋Cやしゃがみ Eを使うといい。

とっさに追撃を狙える状況はほかにもある。画面端かつ低い位置で空中B襲い来る地獄の制裁ヒット後は、ホーミングキャンセルせずとも↑＋A（タメ）Ⓙ ハイジャンプB Ⓙ【B→C】などが決まるぞ。ジャンプB Ⓒ 空中B襲い来る地獄の制裁の連係などから狙おう。なお、追撃はギリギリのつなぎなので、ハイジャンプ後をB Ⓙ【B→↓＋C】にした方が確実だ。

こんな感じで当てると強力。↓で出すクセを付けよう。その後の轟天焦は、着地前に空中での向きへ入力すればOKだ（写真の場合は↓↓↑）。

対戦攻略 フィオナ・メイフィールド

罪のアルカナを選択すれば、ガードを崩しやすくなる上に繰り返し起き攻めを狙えるぞ。

Text：age

罪のアルカナでの起き攻め

罪のアルカナ使用時は、立ちE（最大タメ）を至近距離でガードさせた後やアサーダ（←↓↑）をヒットさせた後に、グランディバイド Ⓒ エクスカリバーが連続ヒットし、起き攻めを狙うことが可能（立ちE最大タメガード後は、リリカ、リーゼロッテにはヒットしない）。アルカナフォースで回避されると手痛い反撃を受けるが、チャンスは多いので覚えておこう。

エクスカリバー後はレバーを←に入れ続け、ジャンプしたらすぐにボーリを出そう。その後、←＋Dでアルカナホーミングをすると、相手を跳び越してボーリが逆ガードになるぞ。

ヒット時は、ボーリを低い位置で出していれば←＋D後にジャンプE→フロントステップ〜しゃがみAと連続技を決められる。ボーリを出した位置が高かったときは、ジャンプE→ゲイボルグと決めるのが安定だ。

ガード方向を正面にしたい場合は、アルカナホーミングを→or↑＋D、または少し遅めの←＋Dにすれば OK。

なお、アサーダ（←↓↑）に対してガードキャンセルなどから反撃を狙う相手には、アルカナホーミング（←＋D）で相手の技を回避するといい。

エクスカリバー後に最速で前方ジャンプし、すぐにボーリ。相手の起き上がりに重なるのでアルカナホーミングを使ってガード方向を惑わせよう。

あるかな2 よろずメモ

●美凰補足：ジャンプEを2段当てる選択肢は、姿勢が低いキャラには当たりにくい。キャサリン、はぁと、冴姫、リリカ、きら、フィオナなど、しゃがみガードの判定が高いキャラに狙っていこう。連続技Ⅰは、ジャンプE（1段目）から下段のしゃがみAを入れ込みつつ、ヒット時に決められるもの。連続技ⅡはA白虎崩虔始動の場合、距離が近いときは↑+Dでアルカナホーミングをしよう。

ワンポイント対戦攻略
ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

Text：KYO

愛のアルカナ選択時、画面端での空中連続技中にジャンプCをヒットさせた後は、ジャンプC Ⓒ L.G.A fire type- α（1段目）Ⓗ（↘＋D）→ジャンプC Ⓒ L.G.A fire type- α Ⓒ ウラニオ トクソと決めることが可能。ホーミングゲージ1本、エーテルストックが1個必要となるが、簡単にダメージアップが図れるぞ。

また、2回目の空中L.G.A fire type- αで締めれば、間合いを大きく離せる。着地後にL.G.A charge-1を2回以上使う余裕があるので、エーテルストックが欲しい場合にも有効だ。

↘＋Dで裏に回り込むには、相手より高い位置からL.G.A fire type-αを決める必要がある。狙える場面は多いので、練習して確実に決めていこう。

ワンポイント対戦攻略
廿楽 冴姫

Text：ege

愛のアルカナ選択時にレバー入れ投げで画面中央に投げた後は、最速のロズ スフェラ Ⓗ（↘＋D、入力し続ける）からジャンプAを起き上がりに重ねると、相手を跳び越して続くロズ スフェラが逆ガードになる。表ガードになるジャンプ【A→↗＋C】と使い分けてガードを崩そう。ニュートラルDからのジャンプAorB→着地しゃがみAや、早めのジャンプE（空振り）→着地しゃがみAを交ぜれば、さらに見切られにくくなるぞ。

↘＋Dは、神依には↑＋D、このはにはニュートラルDで代用。はぁと、冴姫、美凰、きらはどのレバー方向でも跳び越せないが、きら以外にはジャンプA Ⓙ 前方2段ジャンプ～↘＋D→低めジャンプBorCとすれば、ロズ スフェラを逆ガードにできるぞ。

相手の1キャラ分ほど手前でAを押すのがコツ。成功すれば相手を通り抜け、弾が逆ガードに。

ワンポイント対戦攻略
このは

Text：KYO

このは百分身の術は、出始めから非常に長い無敵時間がある上に相殺が起こらないので、相手のガードキャンセルに合わせるのが有効。一部の無敵技や移動技を出されない限りヒットするので、固めでガードキャンセルを誘いつつ狙っていこう。

滝登りは、ヒット時のみ空中で硬直が解ける。A滝登り地上ヒット後は、2段ジャンプAorB飯綱落としの術が連続ヒット。一方、BorC滝登り地上ヒット後は垂直2段ジャンプC飯綱落としの術が、空中復帰の有無を問わずほぼ確定するので覚えておこう。

一部の無敵技や移動技で回避されるが、とっさに出すのは難しいため非常に有効だ。

滝登りの術ヒット後、2段ジャンプから飯綱落としの術へ。ホーミングゲージを節約できる。

ワンポイント対戦攻略
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

Text：伝説のオタク

人形放出時に空中投げで相手を画面中央へ投げた後は、起き攻めのチャンス。着地せずにホーミング移動でダウンしている相手の上まで移動し、空中ヴェヒタァの微笑みを設置すれば、起き上がりに技を重ねられる。

設置後は着地してから前方ジャンプすれば、写真のように表裏二択が仕掛けられるぞ。ヴェヒタァの微笑みがヒットしたら、続けてCボタンを押すことで人形空中Cが連続ヒットするので、着地後に連続技を決めよう。

マーキングは↓↓（↓入れっぱなし）＋Bで入力。人形の硬直が減り、技が重なる。

着地後に前方ジャンプで相手を跳び越せば、ヴェヒタァの微笑みが逆ガードに。

空中バックダッシュをすれば表ガードに。この際に人形の向きを確認しておこう。

ワンポイント対戦攻略
大道寺 きら

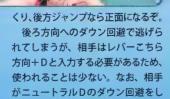
Text：OYZ

連続技の締めは江古田式グレネードや→＋Cが定番だが、江古田式ロケット砲から起き攻めするのもアリ。しゃがみAでダウン追い打ちし、ジャンプキャンセルからジャンプ直後のホーミング移動（↘＋D）～Eで二択を迫ろう。前方ジャンプからならめくり、後方ジャンプなら正面になるぞ。

後ろ方向へのダウン回避で逃げられてしまうが、相手はレバーこちら方向＋Dと入力する必要があるため、使われることは少ない。なお、相手がニュートラルDのダウン回避をした場合は、ジャンプEがめくりになる。

江古田式ロケット砲後は少し前進し、密着してからしゃがみA。めくりを狙うなら、前方ジャンプから↘＋Dで移動してジャンプEを出せばいい。

ワンポイント対戦攻略
アンジェリア・アヴァロン

Text：フラン

罰のアルカナ選択時は、やや遠めから立ちCをガードさせた後、Ⓒ シトゥイーク Ⓗ（ニュートラルD）から攻めるのが有効。↑で軌道を制御した直後にジャンプCを出すと多段ガードさせられるので、そのまま出し切るか、ジャンプ【C（1段目）→E（空振り）】→着地しゃがみBと出すかでガードを揺さぶろう。軌道制御せずに、ジャンプBor早めのジャンプC（空振り）→着地しゃがみBを交ぜると、より見切られにくくなるぞ。

シトゥイークをガードさせる間合いは、立ちCからキャンセルして出すとちょうどいい。

これくらいの高さでガードさせられれば成功。1段目後にジャンプEを出して着地し、

着地後にしゃがみBを出せば見切られにくい下段に。スキあらば狙っていこう。

あるかな2 よろずメモ

●**冴姫補足**：美凰ときらには、上記の起き攻めをアレンジしてニュートラルD→若干遅めのジャンプ【B→↗+C】と出すのも手。ロズ スフェラのおかげで、ヒット時はジャンプ中↗+Cがつながるのだ。

●**このは対策補足**：滝登りの術ヒット後の2段ジャンプ飯綱落としの術は、滝登りの硬直が解けるタイミングに合わせて←↖↓↙→↘↑（→↗↓↙←↘↑）+ボタンと入力するといい。

現場が涼しい異世界とつながれば……
などとは考えない兵藤です！　今月も
狼公顔負けのホットな投稿と、注目の
「アルカナ」関連情報をお届け致します！

エクサム公認
今月のぴろりん♪占い

コイン投入時の声であなたの運勢が分かる!? 今回のラッキーぴろりん♪はゼニアさん。今日のあなたは孤独を愛したいそんな気分。たまにはこんな日も悪くないかも。ラッキーアイテムはクッキー。自分で作るのもいいですよ。

もうすぐ熱戦の季節！
アルカナGALLERYS！

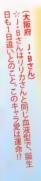
力作の数々をいただいております当方、関東大崩壊もこの投稿パワーで止まるかと！さて、投稿率1位はどの聖女でしょう……？

（兵庫県　苺ユリアさん）
☆お供の皆さんと、面白楽しく仲良しこよし！ゲームでも、トランプとの連係が面白いですよ。

（東京都　上原キノ君）
☆10歳のお姉さんも加え、新聖女全員集合！元気満点に見えるのは、お子様率が高いから？

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆ノリノリでやってみたヴァチカン漫才!? エルザさん、ツッコミはガードしちゃダメです！

（東京都　柊かえでさん）
☆なぜか眠れない夜、ふと気付くと視線か!? マーリンさん、巨大化すると大迫力です（汗）

（大阪府　J・Bさん）
☆J・Bさんはリリカさんと同じ血液型で、誕生日も1日違いとのこと。このキャラ愛は運命!?

アルマシアな夏。

夏といえば納涼、つまりアルマシアの出番と、聖霊界でも常識だそうです（多分）。というわけで夏を先取りする、アルマシアな投稿をご紹介します！　これで今年はクーラー不要!?

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆勝利時の姿が実に夏風のゼニアさん。淀川が浮き輪で水に浮くのかも注目かと。

（愛知県　御影道行君）
☆涼しげ銀髪かおそろい二人。エルフリーデさんの水着も新鮮ながら、アルマシ屋の中が気になる!?

愛と勇気の物語!?（多分）
エクサム広報コラム連載中

エクサムの広報・ささき氏がお届けする、『クリティカルハートが出せなくて』！　親近感がわく（え？）タイトルのこちらのコラムは、アルカディアモバイルで好評連載中です。赤裸々な日常紹介の合間に、最新の情報などが不意に見られるかも!?

コラムページへ

攻略ページへ

ムック下巻、いよいよ発売間近！

いよいよ『2』のムック下巻が、7月15日に発売予定です！　研究に必須の各技数値データに加え、ボイス＆メッセージ完全リスト、開発スタッフ書き下ろしの全キャラショートストーリーなどなど、ファン垂涎のコンテンツが満載ですので、皆さんお楽しみに！

描き下ろしイラスト多数収録！

タイトルは『アルカナハート2ライトパート ハートマチック コンプレーション』。この上巻とつながる描き下ろしの表紙が目印です！　ぜひ上巻と並べて飾り、全聖女の集合イラストを完成させて下さい！

イラストギャラリーの一部分をチラリと公開！　こちらのぽよよん♥ろっく氏、笹倉 綾人氏をはじめ、豪華作家陣5名＆開発スタッフ5名の描き下ろしイラストが収録されています！　門外不出の資料や設定画も満載ですよ。

あるかな2 よろずメモ　「アルカナSIGNALS!」では、『アルカナハート』シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

戦国を制する知識を手に入れろ!!

対戦セオリー、キャラ別攻略情報を掲載！アルカディアモバイルはこちら！

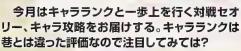
戦国バサラＸ（クロス）

戦国BASARA®X（クロス）
■メーカー ：カプコン
■ジャンル ：対戦格闘
■操作方法 ：８方向レバー＋4ボタン
■発 売 日 ：稼働中
■使用基板 ：システム246／システム256（246機能のみ）

Text：パチ、ロケット

ムック発売中!!

キャラクター紹介はもちろんのこと、対戦攻略やフレームデータなどの情報が満載。コレを手に戦国を闘い抜け！
『戦国BASARA X攻略ガイド』
■好評発売中
■定価：1,476円（税別）

今月はキャラランクと一歩上を行く対戦セオリー、キャラ攻略をお届けする。キャラランクは巷とは違った評価なので注目してみては？

最強はだれ!? 戦国番付発表！

編集部内での対戦では、以下の形となった。判断基準は2本先取のもの。2本先取では元就、忠勝を除き、援軍レベル100までためることは少なく、レベル17、51での要請が主流となる。3本制の場合は援軍レベル100までためるのが主流なので、幸村、元親などの評価が上昇する。

天下無双

元就は援軍を絡めた数々のガード不能連係が強力無比。禁じ手「縛」を絡めた連続技は、援軍カウンターをされること無く決まる。穴の無い最強キャラだ。

忠勝は世間では最弱評価だが、極限のやり込みで最強クラスに。防御形態を使用すれば、ガードポイントがつくので守りは万全。援護形態はレーザーで敵の援軍を蹴散らしつつ接近できる。援軍レベル上昇が早いのも強さの一つ。

信長は穿タレル深紅での守りが固く、慟哭スル魂を使用している間、死ニ至ル病を絡めた連続技が超火力。援軍はレベル17で機能し、序盤から強い。

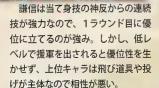
秀吉は援軍アタック（対空）が強く、レベル17で要請すれば序盤から接近が容易。投げコンボの威力が高いので勝負を早く決められる。

極めれば最強クラスの忠勝。しかし、そこに到達するまでの道が遠いのも事実……。

一騎当千

真田幸村はジャンプ弱や立ち中が強く、虎炎・参での守りも強い。バランスがいいので上位のキャラとも十分に闘えるが、下位のキャラと優位に闘えるわけではないのでこの位置。3本制なら援軍レベルを100にして闘え、ガード崩しが強力になるので上位も狙える。

お市は拒め緋の渦・陽での接近拒否や根の国モードでの画面端の高火力連続技が強力かつ、援軍アタックを使えば追い込みやすくはなるので、一発は大きい。とはいえ、防御力が低く2本、3本ともに安定して勝てないためこの位置。

謙信は当て身技の神反からの連続技が強力なので、1ラウンド目に優位に立てるのが強み。しかし、低レベルで援軍を出されると優位性を生かせず、上位キャラは飛び道具や投げが主体なので相性が悪い。

世間では高評価の謙信だが、低レベルでの援軍要請をすればさほど脅威ではない。

百人力

元親はガード崩し能力や援軍が強力だが、2本先取の場合は援軍を呼ぶまでに時間がかかる上、援軍が居ないと回復可能体力を削れないという大きなデメリットを背負う。連続技は強力なのだが、小判が稼ぎにくくなるというのも難点の一つ。ただし、3本制なら確実に援軍を呼べるので、一気に上位クラスのキャラとなる。

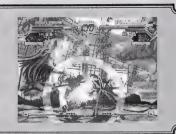
慶次はけん制のリーチが長く、しゃがみ中の対空や、しゃがみ弱、➡＋中を使った起き攻めが強力。さらに、ガードキャンセル攻撃カウンターからの連続技で守りも強い。ただし、攻撃力が標準クラスなのでこの位置に甘んじている。

政宗は技性能が高く、立ち回りは強いものの、いかんせん連続技のダメージが低い。秀でたところが無いのでこの位置に落ち着いた。

2本or3本でランクが大きく変わる元親。それだけ援軍の依存度が高いといえる。

戦国の世を勝ち抜くために！

戦国力アップ講座

対戦で勝つためには何をすればいいか？　そのセオリーを知り、ワンランク上の実力をつけよう。

壱　援軍をいつ呼ぶか

本作では援軍行動が非常に強力なため、援軍を早いタイミングで要請する方が、当然立ち回りで優位に立てる。しかし、援軍レベルが高い状態で要請すれば、援軍アタックが強力になる上、援軍ゲージが長くなるので、ただでさえ強力な援軍行動が連続してできるというメリットもある。このバランスが本作の対戦で大きなウェイトを占める部分だ。援軍ゲージの長さはレベルによって伸びるのだが、援軍レベル17以上で2回、レベル51以上で3回連続で行動可能。なお、援軍ゲージが短い状態でも、援軍レベルが高ければ援軍ゲージの回復速度が速いので、低レベルで要請したとしても、徐々に援軍を呼べる回転の速さは上がっていく。

2本先取ならば、援軍レベルは早い段階で呼ぶのがセオリーとなり、3本先取なら、時間を稼ぎつつ援軍レベルを上昇させる方が本来のポテンシャルを引き出しやすい。ただし、キャラクターによって、強さを引き出すために必要な援軍レベルがあるので、最低限のレベルは確保したい。下記の表ではベストなタイミングを記したので参考にしてほしい。

低レベル要請で活躍できるなら、援軍は早く呼ぶ方がトク。速攻で勝負をかけよう。

キャラ別オススメ要請タイミング

Lv17	Lv51	Lv100
織田信長	伊達政宗	毛利元就
豊臣秀吉	真田幸村	長曾我部元親
上杉謙信	前田慶次	本多忠勝
お市		

弐　防御行動を知る

本作は攻撃が強いものの、真に大切なのは防御行動を手堅くすること。防御行動をみっちり覚えておけば、攻撃を受ける可能性は大きく減るうえ、自分が攻撃をできる時間が増えるので、必然的にダメージを与える機会が増えていく。

覚えたい行動は①ジャストパーフェクトガード、②ガードキャンセル攻撃、③バックステップorダウン復帰からの援軍アタックの三つ。ジャストパーフェクトガードは相手との距離を離せるので、接近しようとする相手の攻めや、接近戦時の二択を回避するのに役立つ。ガードキャンセル攻撃は出始めから無敵時間がある上、ヒットさせればダウンを奪えるので攻守のターンをすぐに切り替えられる。ガードゲージが減少するデメリットはあるものの、パーフェクトガードをすればガードゲージの減少を防げるため、実質ガードクラッシュすることは少ない。バックステップorダウン復帰からの援軍アタックは無敵時間中に援軍アタックを出せるため、切り返しの手段として非常に強力。立ち回りを強化する行動なので必ず使っていこう。

ジャストパーフェクトガードやバックステップなど、細かな防御技術を見につけよう。

○パーフェクトガードで触らせない
○ガードキャンセル攻撃で切り返す
○バックステップorダウン復帰からの援軍アタックで攻撃

参　ゲージ効率アップを狙え

先月号でも紹介した通り、本作は特定の行動をするとゲージ効率を上昇させられる。特に10%アップの行動を多くすれば、BASARAゲージも多く増加させられる上、ガードキャンセル攻撃やBASARA技を多く使えるので立ち回りを強化できる。特に低レベル援軍要請後は増加行動が多いので、序盤から優勢になるぞ。

BASARAゲージの上に文字が表示される行動を多くすれば、ゲージ効率も大幅に上がるぞ。

オススメスタイリッシュポイント獲得行動

○低レベル援軍リクエスト
○吹き飛ばし攻撃、エリアル攻撃ヒット
○BASARA技ヒット

注　気をつけるべき三カ条

ノーマルモードは援軍カウンターが暴発しやすいため、↑＋援軍で援軍カウンターを出すアナザーモード（キャラ選択時にスタートボタンを押しつつ選択）を使う。援軍要請後、援軍を呼ぶ前に↓↙←↓↙←＋援軍で、援軍が呼べなくなる手出し無用宣言が出るので注意。

BRAVEの表示が出る手出し無用宣言は敗北行為に近い。これだけは絶対に避けるべし!!

この行動は禁ずるべし！

○ノーマルモードを選ぶな
○手出し無用宣言
○援軍要請はむやみにしない

➡＋強を使いこなす

➡＋強は5フレームからひざ上無敵となり、ヒット時のみ➡＋強以外の通常技でキャンセル可能。画面端では、吹き飛ばし攻撃がつながるので多用したい。➡＋強からは吹き飛ばし攻撃→【立ち中→立ち強→➡＋強→立ち強→➡＋強】→弱恋の峠越えの連続技が決まりダメージも十分。

上半身無敵なので暴れをつぶせ、持続が長いのでヒットさせやすい。

しゃがみ弱を起点とした攻め

しゃがみ弱はガードさせて7フレーム有利と非常に高性能な下段技。接近戦ではこの技を起点とした攻めが非常に強力だ。しゃがみ弱をガードさせたら、歩いてしゃがみ弱や投げ、チェーンコンボで中段の➡＋中などにつなげるのが基本の形となる。

また、しゃがみ弱がヒットしたら、それを確認して【立ち弱→立ち中→しゃがみ強】→弱恋の峠越えにつなぎ、ダウンを奪っていこう。なお、しゃがみくらいには立ち弱がつながらない。しゃがんだ相手に、ヒットを確認したらそのまま【立ち中→しゃがみ強】につなげよう。

しゃがみ弱はヒット、ガードを問わず有利を取れる。

接近戦でしつこく出していき、ヒット時に連続技を狙え。

連続技解説

①はけん制技始動の連続技。ヒット後は、相手のダウン復帰に合わせて開け根の国・虚を狙っていこう。画面端以外なら、2回目の吹き飛ばし攻撃で止めればダウンを奪える。

②は開け根の国・沃追→開け根の国・虚以外のつなぎはすべて最速で入力すること。ガード時も開け根の国（前移動）後先に動き出せるので、開け根の国・虚→開け根の国・撲 or 開け根の国・触の二択を仕掛けよう。

③は下段始動の連続技。開け根の国・沃C矢開け根の国・沃追は最速でつなぎ、開け根の国・沃追→開け根の国・沃は少し待って決めよう。

最新連続技

①吹き飛ばし攻撃→➡（ダッシュ追撃）→吹き飛ばし攻撃→援軍アタック（対空）（レバー ⬉方向）→立ち強Ⓒ▶拒め緋の渦・陰（3ヒット）→援軍アタック（対空）→援軍ヒットキャンセルダッシュ開け根の国

②（開け根の国モード中）開け根の国・沃追Ⓒ▶開け根の国（前移動）→{開け根の国・虚Ⓒ▶開け根の国・沃追}×2Ⓒ▶開け根の国（上移動）（レバー ➡方向空振り）→弱開け根の国・沃（上移動中）

③（開け根の国モード中）開け根の国・撲Ⓒ▶開け根の国・沃追Ⓒ▶開け根の国（上移動）（レバー ⬋方向空振り）→中開け根の国・沃（上移動中）Ⓒ▶弱開け根の国・沃（上移動中）

④（開け根の国モード中）開け根の国・触Ⓒ▶{開け根の国・沃Ⓒ▶開け根の国・沃追}×2Ⓒ▶開け根の国（上移動）（レバー ⬋方向空振り）→中開け根の国・沃（上移動中）弱開け根の国・沃（上移動中）

高難度だが連続技の火力が大幅にアップ!!

長曾我部元親

新テクニック発覚により、連続技が火力アップ。キミは使いこなせるか?

弩九：回転キャンセル

弩九：回転はヒットさせたとき、3フレーム以内にハイジャンプ（⬇⬆）→ジャンプ中 or 強と入力すると、ジャンプキャンセルをせず着地できる。これを使うと、弩九：回転→【立ち中→立ち強】→弩九：回転〜といった感じの連続技が可能。ただし、入力難度は非常に高く、練習は必須だ。

弩九：回転ヒット後に素早く⬇⬆と入力。成功するとすぐに着地。

連続技解説

①は画面中央から画面端へ運ぶ連続技。弩九：回転は必ず回転キャンセルを入れるため、難度は非常に高い。画面端に到達したら、【立ち中→立ち強】→弩九：回転（回転キャンセル）のループ連続技を決めよう。

②は基本的に①と同じ。ただし、四縛は、最速入力する必要があるためコツが必要。弩九：回転キャンセルのハイジャンプを⬇⬉➡⬋と入力し、回転キャンセル後に⬇⬉➡＋強と入力すること。

最新連続技

①【しゃがみ中→➡＋中】→弩九：回転（回転キャンセル）×2→【立ち中→立ち強】→弩九：回転（回転キャンセル）→{【立ち中→立ち強】→弩九：回転（回転キャンセル）×4〜5}

②（画面端）【➡＋中→立ち強】→弩九：回転（キャンセル）→{【立ち中→立ち強】→弩九：回転（回転キャンセル）}×4〜5→四縛→援軍アシスト

猿舞豪把マニアックス

BASARA技の猿舞豪把は何と発生1＋0のコマンド投げ。割り込みやリバーサルで非常に強力な投げ技。ただし、ほかの投げ技と違い、連続技には組み込めないので注意。ジャンプ強やしゃがみ弱から図々しく狙うだけでも十分に強力だ。

猿舞豪把ヒット時は、弱 or 中→強、または弱 or 強→中の派生につなぐのが基本。3段目・強は天地葬送に派生するので、画面の中央、端を問わず追撃が安定する。3段目・中は弱灰塵乱渦に派生し、中灰塵乱渦の追撃が安定、慶次、元就、秀吉、忠勝以外のキャラは画面端ならしゃがみ弱→しゃがみ中→中灰塵乱渦も決まる。

また、相手は2、3段目に派生したボタンを入力すると投げ抜けが可能だが、例えば2段目で強を入力して投げ抜けを失敗した場合、3段目で強を入力することは不可能。BASARAゲージの上に入力が表示されるので、それをチェックしておけば2段目で投げ抜け入力を失敗したボタンでの追撃が確定する。さらに、投げ抜けをされた場合は相手キャラがバックステップモーションを取るが、この間はしゃがみ中→灰塵乱渦の追撃が確定。投げ抜けをされることを前提に技を派生させても問題はない。

猿舞豪把ヒット時は相手の投げ抜けボタンを見つつ派生。投げ抜け時はしゃがみ中を出す。

ジャンプ昇り攻撃で崩す

しゃがみガードのくらい判定が大きいキャラに対しては、ジャンプ昇り弱が発生の早い中段技として機能する。対応キャラは、政宗、謙信、お市（高難度）、秀吉、信長、忠勝の6人。ジャンプ昇り弱と同時に援軍アタック（対地）を入力しておけば、ヒット時は連続技、ガード時は先に動けるので空中ダッシュ強 or しゃがみ弱で再度強力な二択を迫れるぞ。

また、秀吉、忠勝には魂周回時限定でジャンプ昇り強→空中ダッシュ強 or【弱→中】をしゃがみ状態に当てられる。チェーンコンボで間合いを調節して積極的に狙っていこう。

連続技解説

①はガード時でも安全に慟哭スル魂を発動できるのがポイント。ダッシュの入力が早過ぎると、発動する前にキャンセルしてしまうので注意。

②は通常技キャンセルダッシュなどで画面端に追い詰めて決めよう。慟哭スル魂　波動で魂を全部消費するので、魂の周回時間を気にせずに狙っていける。慶次のみ最後のエリアル部分が決めにくいので、エリアル攻撃後【弱→強→中→強】→エリアルスパイクと段数を減らそう。

最新連続技

①➡＋強Ⓒ▶慟哭スル魂→援軍アタック（対空）援軍ヒットキャンセルダッシュ→ジャンプ【中→強】Ⓒ▶空中ダッシュ中

②画面端で死ニ至ル病ヒット→援軍アタック（対地）（ダウン追い打ち）→慟哭スル魂　波動（魂三つ消費）→➡（ダッシュ追撃）立ち強と援軍アタック（対地）同時入力→援軍ヒットキャンセルエリアル攻撃→⬊（ジャンプ追撃）→ジャンプ中Ⓙ▶垂直ジャンプ【弱→強→中→強→弱→強】→エリアルスパイク

援護形態で接近！

援護形態は、開始動作中に家康が攻撃をくらってしまうと発動しない。タイミングを見計らって出すこと。

援護形態発動に成功したら、前方にレーザーを撃ち、これを追いかけて接近しよう。相手が空中に逃げるならしゃがみガード方向にレバーを入れてレーザーを斜め上に発射し、撃墜すればいい。レーザーが空中ヒットしたら、ジャンプ【弱→中】で追撃。ガードされたら飛行形態ラッシュに持ち込もう。相手が攻めてくるようなら、バックステップ→レーザーや、ガードキャンセル攻撃→レーザー（連続ヒット）で返り討ちだ。

オフェンス力を限界まで上げろ！

メインとなる崩しは立ち中1段目→立ち中2段目 or 飛行【弱→中】の二択だ。飛行【弱→中】がヒットしたら着地キャンセル→立ち弱からの連続技、ガード時は立ち中へ連係させ、攻め続けよう。援軍を呼べる状況なら、しゃがみ強→援軍アタック（対空）→追撃で大ダメージを奪える。立ち中2段目後の選択肢に加えよう。

元親と元就はしゃがみの姿勢が低く、立ち中の1段目が当たらない。これらのキャラには立ち弱→【しゃがみ中→立ち強】or 飛行【弱→中】や、投げ技を狙っていこう。しゃがみ中は発生があまり早くないが、飛行形態を警戒する相手にはヒットしやすい。援軍を呼び出せるようになったら、しゃがみ弱→援軍アタック（対空）or レーザー→追撃を下段の選択肢に。

また、防御形態発動中ならチェーンコンボで立ち中 or 立ち強 or しゃがみ強を出せば、ガードキャンセル攻撃を耐えつつ反撃できるぞ。

立ち中はバックステップ対策になる。相手の起き上がりに重ねるのも◎。

知識を武器に勝利をつかめ！

重要なシステムの確認に加えて、対戦をすれば見かけない日は無いと思われるクラウザーと庵の主力技をクラッシュ！　その技の全キャラクター分の反撃技表も掲載だ。

技表からと攻略情報まで押さえておきたい情報を掲載中！

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	稼働中
■使用基板	TAITO Type X

Text 極限堂、パワー

マスターガイド発売中！

KOF'98UMのムックがついに登場！　システム解説はもちろん、全キャラクターの技を写真付きで解説。対戦で勝つための KOF'98UMのセオリーに各キャラクターの対戦攻略など、充実した内容をお届けするぞ！

価格：1,554円（税込）
雑誌コード：61956-26

システムを見直して勝率アップ！

今回は実戦で重要となる三つのシステムを詳しく解説していくぞ。どのシステムも意外と忘れがちなため、要復習だ！

画面端の起き攻め

画面端で背向けダウンを奪われた後にジャンプ攻撃を重ねられると、ガード方向が分かりづらい。

基本的にこのときのジャンプ攻撃は、起き上がり時の頭上に重なっているとめくり攻撃になり、それよりも低い打点では正面ガードになる仕組みとなっている。

また、めくるためには頭上を狙わなくてはいけないので、大ジャンプ攻撃が用いられることが多い。中ジャンプ攻撃でも頭上を攻撃してめくりを狙えないこともないが、大ジャンプに比べてめくりの難度が高く、その上基本的に地上技につなげられないので利用価値は低い。

中ジャンプと大ジャンプでは攻撃を重ねるために跳ぶタイミングが違うので、中ジャンプのタイミングで跳んだら正面ガード、大ジャンプのタイミングで跳んだらめくりを警戒という形でやり過ごそう。

そしてこれを理解したら、おとなしくガードするだけでなく無敵技での迎撃も試みよう。大ジャンプ攻撃がめくりのタイミングで重なるように相手がジャンプしてきたら、逆方向に無敵技を入力すれば画面端に向かって技を出して落とせるぞ。画面端に向かって技が出るため、真上方向に攻撃判定がある技でないと空振りするので注意しよう。

背向けダウンの後は大ジャンプ攻撃でめくりを狙われやすいが……、

その攻撃は読みやすい攻めでもあるので、無敵技で迎撃しよう。

ガードクラッシュの仕組み

技ごとに設定されたガードクラッシュ値が一定を超えるとガードクラッシュが起こる。このガードクラッシュ値は一定時間相手の攻撃に触れなければリセットされる仕組みだ。

空中ガードした場合は、相手の技を問わず一定のガードクラッシュ値が加算される仕組みで、その増加量は多い。地上ガードのときは紅丸の遠距離立ちCを10回ガードさせればガードクラッシュを誘発できるが、1回空中ガードをさせた後は遠距離立ちC6回でガードクラッシュが誘発できて、2回空中ガードさせた後は遠距離立ちC2回でガードクラッシュが誘発できる。

ただし空中で多段技を連続ガードさせた場合は、2段目以降も一定のガードクラッシュ値が加算されるが、1段目よりは加算される値は小さい。

空中ガードさせたあとはガードクラッシュを狙えるチャンスなので、積極的に攻めてもいいだろう。

空中ガード1回でガードクラッシュ値を約40%増加させられる。

空中でガードクラッシュすると、地上で再度ガードクラッシュする。

焦って空中の相手に攻撃を当てず、着地させてから攻撃しよう。

しゃがみ属性ダウン

立ち状態or空中状態でダウンを奪われると、ダウン中のキャラの押し合い判定が立ち状態時のものになり、しゃがみ状態でダウンを奪われると押し合い判定がしゃがみ状態時のものになる。

これによりダウンする前の状態次第で、ダウン中の相手を小ジャンプで跳び越せたり、跳び越せなかったりする現象が生まれることになる。

そのため社の強制ダウンを奪う➡＋Aなどをくらった際はそのときの状態を覚えておかないと、起き上がりに重ねられる小ジャンプCが跳び越してめくりになるのか、跳び越せずに正面になるのか判断できないぞ。

この現象は投げ技でダウンを奪ったときにも適用されるので、ダウンを奪われたときは直前の状態を覚える癖をつけよう。

投げられる直前の状態がどうだったか判断するのは難しいので……。

仕掛ける側もガード方向が分からないような起き攻めができる。

しゃがみ状態からダウンを奪った後は小ジャンプで跳び越えて……、

■に回ってスカシしゃがみBといった特殊な攻めが可能になる。

CRASH!!

対キャラ攻略

vs.クラウザー

今回はガードキャンセル前転を使った対策と、そこからの反撃技を紹介。本文を読んで理解したら、下の表で使用キャラの反撃技を確認しよう。しゃがみC→強カイザーデュエルソバットに反撃して勝率アップだ。

ガードキャンセル前転を活用せよ!

クラウザーの強い部分といえば、しゃがみC→強カイザーデュエルソバットの連係である。今までは避けや無敵技で割り込むことが主な対応策として考えられていたが、新たな手段としてガードキャンセル前転が非常に有効であることが分かった。

詳しくは下の表を見てもらいたいが、しゃがみCの先端をガードしてガードキャンセル前転をした場合は、連続技始動の攻撃を当てられるためリターンが大きい。

しゃがみCガードしたときに若干めり込み気味の場合は、ガードキャンセル前転をしても、お互いの位置が入れ替わったときに距離が離れるため、ダッシュして連続技を決めることが困難となる。そういった状況では『安定反撃』の項目に載っている反撃技を当てよう。

ただし、しゃがみCを密着付近でガードしたときは、ガードキャンセル前転しても大きく距離が離れるため安定反撃がほぼ決まらなくなる。

クラウザー側はガードキャンセル前転を警戒して、しゃがみCから必殺技を出さないで単発止めをすることもあるが、それでもガードキャンセル前転後はわずかにクラウザー側が不利となっている。このときは移動後に、通常投げを狙おう。

読みが外れてもリスクが生まれる訳ではないので、選択肢に取り入れてプレッシャーを与えよう。

しゃがみC→カイザーデュエルソバットを出すと思ったら、ガードキャンセル前転を狙う。

▼

先端をガードしていた場合はダッシュして連続技始動の技が決められるぞ。

写真のようにしゃがみCが若干めり込んだときは、『安定反撃』の技で反撃しよう。

判断が難しいときも『安定反撃』を決めて、確実にダメージを奪っていこう。

ガードキャンセル前転後の反撃技表

キャラ	しゃがみCの先端	安定反撃	キャラ	しゃがみCの先端	安定反撃
[illegible]	ダッシュ近距離立ちD	琴月 or 強大蛇薙	[illegible]	ダッシュしゃがみB	強R・S・D or D・クレイジー
紅丸	ダッシュしゃがみC	強反動三段蹴り	ラッキー	ダッシュ近距離立ちC	しゃがみD or 強ヘルバウンド
[illegible]	ダッシュ天地返し or ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ遠距離立ちD	[illegible]	昇り中ジャンプA*注	ギャラクシーサイクロン
テリー	ダッシュ近距離立ちD	強パワーチャージ	ハイデルン	ダッシュ近距離立ちC	ハイデルンエンド or ダッシュしゃがみD
[illegible]	ダッシュしゃがみC	強斬影拳	[illegible]	強飛燕疾風脚 or ダッシュしゃがみA	強覇王至高拳 or 弱龍虎乱舞
ジョー	ダッシュしゃがみC	爆裂ハリケーンタイガーカカト	柴舟	ダッシュしゃがみA or ダッシュ近距離立ちC	大蛇薙
[illegible]	ダッシュしゃがみC	AC同時押し猛虎 雷神剛	[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	デッドリーレイブ or 弱邪影拳
ロバート	ダッシュしゃがみC	(最速で)飛燕旋風脚	クラウザー	しゃがみC	強カイザーデュエルソバット
ユリ	ダッシュ遠距離立ちA	飛燕鳳凰脚	[illegible]	ダッシュ近距離立ちD	ブラスターウェイブ or 強カリフォルニアロマンス
レオナ	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみD	真吾	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ駈け鳳燐
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ遠距離立ちC	[illegible]	ダッシュ近距離立ちD	弱骨破斬り or 斬鉄蟷螂拳 or 強斬鉄波
クラーク	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ遠距離立ちD	香澄	歩き遠距離立ちC→弱重ね当て	遠距離立ちD(他キャラと比べて届きづらい)
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ遠距離立ちC	[illegible]	ダッシュしゃがみA	ダッシュ ➡+B
ケンスウ	ダッシュ遠距離立ちC	神龍凄煌裂脚	裏テリー	ダッシュ近距離立ちD	強ファイヤーキック
[illegible]	ダッシュ遠距離立ちC	弱覇単撃	[illegible]	ダッシュしゃがみC	強斬影拳
ちづる	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみC or 零技の礎	裏ジョー	ダッシュしゃがみC	弱スラッシュキック
[illegible]	ダッシュしゃがみC	強必殺忍蜂	裏リョウ	ダッシュしゃがみC	弱飛燕疾風脚
キング	⬉+D or ダッシュ近距離立ちD	ミラージュキック	裏ロバート	ダッシュしゃがみC	強飛燕疾風脚
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	強半月斬 or 鳳凰脚	[illegible]	ダッシュ遠距離立ちA	飛燕鳳凰脚
チャン	ダッシュ近距離立ちB→⬉+A	⬉+A or 遠距離立ちC	社(大地)	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみC or おどるだいち
[illegible]	ダッシュしゃがみC	鳳凰脚	[illegible]	ダッシュしゃがみC	暗黒雷光拳 or 強やたなぎのむち
社	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみC or ファイナルインパクト	クリス(炎)	ダッシュしゃがみC	➡+A→強かがみをほふるほのお
[illegible]	ダッシュしゃがみC	ダッシュシェルミースパイラル	裏山崎	ダッシュしゃがみC	弱裁きの匕首(あいくち)
クリス	ダッシュしゃがみC	➡+A→シューティングダイサー・スラスト	裏マリー	ダッシュしゃがみC	弱ストレートスライサー
[illegible]	ダッシュしゃがみC	蛇使い・中段 or ダッシュしゃがみC	[illegible]	ダッシュしゃがみC	弱三節棍中段打ち
マリー	ダッシュしゃがみC	弱ストレートスライサー	'95京	ダッシュ近距離立ちD	琴月 or 強大蛇薙
[illegible]	ダッシュしゃがみC	弱三節棍中段打ち	[illegible]	ダッシュしゃがみC	強超必殺忍蜂
庵	ダッシュ近距離立ちC	強葵花 or 八稚女	裏キング	⬉+D	トルネードキック or MAX版ダブルストライク
[illegible]	ダッシュ近距離立ちA	弱メタルマサカー or 弱ディーサイド	[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	弱邪影拳 or レイジングストーム
バイス	ダッシュ近距離立ちD	強メイヘム or 弱ディーサイド	*注:昇り中ジャンプA→ジャンプ中⬇+C→強スクリューボディプレスを決める		

CRASH!!

対キャラ攻略

VS.庵

闘劇予選でも人気の高い八神。苦手キャラがこれといって居ない上に、爆発力の高さが人気の秘訣。葵花・弱鬼焼きなどの優秀な技がそろうが、決して反撃のできない技ではないので、相手の行動にリスクを与えよう。

基本方針

中距離では葵花や闇払いなど、相手の動きを抑制できる優秀な技がそろっている。近距離では近距離立ちCと中ジャンプ百合折りでプレッシャーをかけつつ、固まった相手を無敵投げの屑風で崩していくのが八神の基本戦術。

葵花などの強制ダウン攻撃をくらってしまったときは、しゃがみダウンか立ちダウンかをきっちりと見ておきたい。しゃがみダウンの場合は小、中ジャンプで裏に回られてしまうため、投げと表裏の三択を迫られてしまう。立ちダウンの場合は裏に回られる心配も無く、リバーサル大ジャンプで比較的安全に起き攻めを回避することができるぞ。

葵花をくらってしまった場合は、常に立ちダウンかしゃがみダウンかをよく見ておこう。

しゃがみダウンなら、やや遠めからでも中ジャンプ百合折りで裏に回られてしまうぞ。

弱鬼焼きに反撃しよう

弱鬼焼きは密着では3回ガード。やや離れた距離では1or2回ガードになる。ノックバックが大きく、反撃は若干難しいとされているが、実はまとまったダメージを与えられるチャンスでもある。うまく見極め、相手の安易なぶっ放しに大きなリスクを与えよう。

また、MAX発動時はノックバックが大きくなってしまい、やや離れた距離では反撃が難しくなるが、密着ガード時はさほど変化は無い。それぞれに対する反撃は下の表を参考にしてほしい。チャン以外のキャラクターは強攻撃からの反撃が可能。決して安心してぶっ放せる技ではないことを相手に教えてあげよう！

相手のリバーサル弱鬼焼きを読み切るのはかなり難しいが……、

体力をリードしているなどの有利な状況は、相手は心理的に出したくなってくるポイントだ。

弱鬼焼きをガード後の反撃技表

キャラ	弱鬼焼き密着でガード	弱鬼焼き先端をガード
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	荒咬み or ダッシュ近距離立ちC
紅丸	しゃがみC	弱雷光拳 or 歩きしゃがみD
大門	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ天地返し
テリー	ダッシュ近距離立ちD	パワーチャージ or 歩きしゃがみD
アンディ	ダッシュ近距離立ちC	斬影拳 or 歩きしゃがみD
ジョー	ダッシュ近距離立ちC	爆裂ハリケーンタイガーカカト
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	龍虎乱舞 or ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
ロバート	ダッシュ近距離立ちC	龍虎乱舞 or ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
ユリ	ダッシュ近距離立ちC	飛燕鳳凰脚 orダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
レオナ	ダッシュしゃがみC	リボルスパーク or ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	遠距離立ちC
クラーク	ダッシュ近距離立ちC	しゃがみD
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	しゃがみD
ケンスウ	ダッシュ近距離立ちC	龍連牙 地龍 or 歩きしゃがみD
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	遠距離立ちC
千鶴	ダッシュしゃがみC	しゃがみC or ⬉+B
[illegible]	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
キング	ダッシュ近距離立ちD	⬉+D or弱イリュージョンダンス or ミラージュキック
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	鳳凰脚 or ダッシュ近距離立ちC or 歩きしゃがみD
チャン	しゃがみA、歩き大破壊投げ	⬉+A
[illegible]	その場しゃがみC	鳳凰脚 or 歩きしゃがみD
社	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュしゃがみC or しゃがみD or ファイナルインパクト
[illegible]	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみC
クリス	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみC or ➡+A or ⬉+B
山崎	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュしゃがみC or ヤキ入れ or歩きしゃがみD
マリー	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ近距離立ちC or ストレートスライサー or 歩きしゃがみD
[illegible]	ダッシュ しゃがみC	大旋風 or ➡+A or ダッシュ しゃがみC or しゃがみD
庵	ダッシュ近距離立ちC	八稚女 or 強葵花 or 歩きしゃがみD or ダッシュ近距離立ちC
[illegible]	ダッシュしゃがみC	歩きしゃがみC or 遠距離立ちA or ノクターナル ライツ
バイス	ダッシュ近距離立ちD	弱ディーサイド or メイヘム
[illegible]	ダッシュしゃがみC	D・クレイジー or ダッシュしゃがみD
ラッキー	ダッシュ近距離立ちC	ヘルバウンド or しゃがみD
ブライアン	ダッシュ近距離立ちC	ギャラクシーサイクロン or 歩きしゃがみD
ハイデルン	ダッシュ近距離立ちC	弱ハイデルンエンド or しゃがみD
タクマ	ダッシュ近距離立ちC	飛燕疾風脚 or 弱龍虎乱舞 or 歩きしゃがみD
柴舟	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュしゃがみA or 都牟刈
キース	ダッシュ 近距離立ちC	デッドリーレイブ or ダッシュしゃがみC or 弱邪影拳 or 歩きしゃがみD
クラウザー	その場しゃがみC	しゃがみC or カイザーキック or アンリミテッドデザイア
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	ブラスターウェイブ or しゃがみD
真吾	ダッシュ近距離立ちC	駈け鳳燐、荒咬み　未完成 or 歩きしゃがみD
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ近距離立ちD or 斬鉄蟷螂拳 or 斬鉄波
香澄	ダッシュ近距離立ちC	弱超重ね当て or 強双掌弾
ルガール	ダッシュ近距離立ちC	ギガンティックプレッシャー or ➡+B or 歩きしゃがみD
裏テリー	ダッシュ近距離立ちD	ファイヤーキック or 歩きしゃがみD
裏アンディ	ダッシュ近距離立ちC	斬影拳 or 歩きしゃがみD
裏ジョー	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
裏リョウ	ダッシュ近距離立ちC	龍虎乱舞 or ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
裏ロバート	ダッシュ近距離立ちC	龍虎乱舞 or ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
[illegible]	ダッシュ近距離立ちC	飛燕鳳凰脚 or ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
社（大地）	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュしゃがみC or しゃがみD
[illegible]	ダッシュしゃがみC	しゅくめい・げんえい・しんし(弱&MAX) or 暗黒雷光拳 or ダッシュしゃがみC
クリス（[illegible]）	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュしゃがみC or 弱だいちをはらうごうか or ➡+A or ⬉+B
裏山崎	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュしゃがみC or ヤキ入れ or 歩きしゃがみD
裏マリー	ダッシュ近距離立ちC	ダッシュ近距離立ちC or ストレートスライサー or 歩きしゃがみD
裏ビリー	ダッシュしゃがみC	➡+A or ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
'95京	ダッシュ近距離立ちC	朧車 or ダッシュ近距離立ちC
裏舞	ダッシュしゃがみC	ダッシュしゃがみC or 歩きしゃがみD
裏キング	ダッシュ近距離立ちD	⬉+D or トルネードキック or 強ダブルストライク
裏キース	ダッシュ近距離立ちC	レイジングストーム or ダッシュしゃがみC or 邪影拳 or 歩きしゃがみD

対戦攻略

舞(裏)

D投げからの起き攻めを覚えて、通常投げでプレッシャーを与えよう。

ジャンプAを使った起き攻め

実はジャンプAのめくり性能が意外と高い。これを活かせるのがD投げを決めた後の起き攻めだ。技後に一瞬だけ走って、大ジャンプAでめくり攻撃を狙おう。このとき走る距離の微調整で攻撃方向を表裏に変えられる。ジャンプA後は発生の早いしゃがみCにつなげて、ヒット時は強龍炎舞、コマンド入力に余裕があれば強超必殺忍蜂につなげよう。

めくりジャンプ攻撃になる軌道で跳び、相手を跳び越す直前で幻影不知火を出して、意表を突く正面攻撃もヒットしやすい。幻影不知火が画面端でヒットしたときは、強龍炎舞で追撃できるので忘れずに。

花嵐の利用価値

➡＋Bがヒットするとしゃがみ Cがつながる。しゃがみCからの連続技は通常ならば強超必殺忍蜂が適しているが、画面中央の➡＋Bからつなげた場合はヒット数が下がるため、花嵐と威力がそれほど変わらない。ヒット後に起き攻めができる弱花嵐を連続技に使うのがおすすめだ。

弱花嵐後はめくりジャンプAを狙うほか、D投げよりも有利フレームが長いので、ダッシュ前転から表裏の二択も狙える。

前転後はしゃがみB×2→近距離立ちAを出してコマンド入力方向を確認し、強超必殺忍蜂につなげよう。

ただしこの攻めはユリやギースといった起き上がりの早いキャラにはできないぞ。

中間距離で花蝶扇への前転が読めたら花嵐が狙える。

⬇⬅⬅＋Aで立ちAを出すと超必殺忍蜂が楽に出せる。

対戦攻略

影二

高性能な必殺技と下段無敵の遠距離立ちDで嫌らしく立ち回ろう。

基本戦術と有効な有利フレームの取り方

影二は斬鉄波、対空技つぶしの骸縫いなど、相手の行動を抑制できる技がそろっている。下段無敵で硬直の少ない遠距離立ちDを主軸に地上戦を組み立てていくのが基本戦術。これらを嫌がってジャンプしてくる相手には小、中ジャンプ防止の霞み斬りを置けば、空中からの接近を防止しやすい。ヒット後は強骨破斬りを相手の起き上がりに持続を重ねるように出せば、有利フレームを取れるため、攻めを継続しやすい。

接近戦は有利フレームの取れるしゃがみBが有効だ。その後は暴れつぶしの近距離立ちDと歩き投げの二択でガードを崩していこう。また、これらに加えて昇り中段となるジャンプDを交ぜるのも効果的だ。

近距離立ちDは発生が早くヒット確認が楽だが、

1段目と2段目の間に割り込まれる危険性がある。

斬鉄蟷螂拳後の攻め方

連続技で斬鉄蟷螂拳を決めた後に画面端付近ならば、骸縫いを重ねていこう。相手がそのままダウンした場合は追い打ちとしてヒットし、ダウン回避を取られてもガードさせられることが多い。骸縫いを警戒して相手がダウン回避をするようならば、低めの打点で出すジャンプDとスカシC投げの二択攻撃を狙っていく。

C投げを決めた後は、画面端で背向けダウンとなるので、大ジャンプDを重ねていこう。これを相手が前転で避けるようならば着地後に追いかけて近距離立ちDから連続技を決める。締めに斬鉄蟷螂拳を決めた後は強骨破斬りを重ねるといいだろう。

海外のKOF'98事情

この記事を執筆の時点で、闘劇にやってくる海外の選手が2人判明している。それは中国代表の「永遠の間」と「黒皮」だ。「永遠の間」は昨年の闘劇にも代表で来た実績のあるプレイヤーだ。「黒皮」もオリジナル『KOF'98』で強豪だったプレイヤーである。

中国でどんなキャラが使われているのか気になるところだが、この両選手はクラウザーや庵、裏ギースといった日本でも人気のキャラを使いこなしている模様。そして両選手とも影二を使っているという興味深い情報が入ってきた。

闘劇の代表に選ばれた二人が使用するぐらいなので、強キャラとして認定されていると予想できる。日本で影二はそれなりの評価を受けているものの、闘劇通過者を見ても使用人口は高くないのが現状だ。それゆえに中国で影二がどれくらいの評価を受けていて、どういった戦い方をするのか気になる。

国が変わって台湾では、現在代表を決めるための1次予選が開催されている最中だ(7月の上旬に代表が決まる)。今回は台湾の枠が1人となっているので、かなり狭き門となっている。この台湾でのキャラクター評価を聞いたらクラウザーや庵は当然として、影二も強キャラとして認定されているそうだ。台湾で代表者として有力なプレイヤーも影二を使っている。

中国、台湾とどちらも実力の高さはお墨付きなので、両国から注目されている影二のポテンシャルは高いと予想できる。影二は明確な狙いが分かりづらく扱いが難しいキャラではあるが、伸びしろがまだまだ大きく残されているはずだ。

影二は相手の行動に対応するための技はそろっているが、使い分けには熟練が必要だ。

「永遠の間」は『ADVANCED』ゲージで、台湾の有力な影二使いは『EXTRA』ゲージだ。

キビしい二択をしのぎ切れ！

ディフェンス力向上計画

対戦で対処の難しいと言われる完全二択派生のある固有技。これらの技には実は意外な対処法があったりするぞ。

ファジーガード

ファジーガードとはタイミングをずらしてガード方向を変える防御方法のこと。相手の技によっては中・下段（場合によって上・中段）に派生する攻撃のどちらにも対応できる優れたテクニックだぞ。

「一瞬しゃがむ→立つ（⇩⇧）」でポールの万聖崩拳（⇨⇩後）と疾風崩激（⇨）も両対応。

VS. ポール　瓦割り（⇩）派生

リーチの長い中段攻撃から中段の崩拳と下段の落葉に派生する厄介な技。
中段派生はガード時17フレーム、下段派生はガード時21フレーム有利になる。

難度：☆☆☆

瓦割り発生後、崩拳派生が30フレーム後、落葉派生が26フレーム後の発生となる。わずか4フレームの差しか無いので慣れるまではファジーガードは難しいが、使用頻度の高い技なのでマスターしておきたい。瓦割りガードorノーマルヒット後、一定のタイミングでしゃがみ→立ちとシフトさせるのがコツだ。

ファジー対応

ファジーガードのテクニックをさらに高度に応用させたものが「横移動→下段さばき→立ち途中攻撃」という対処法。同時に来る中・下段の派生の中段部分を横移動でかわしつつ、下段部分を下段さばきするという大道芸テクニックだ。

ベクのアルバトロス（立ち途中にor⇧）とジャベリン（立ち途中にor⇧）、レイの龍声中段脚（⇨☆）と龍声下段脚（⇨☆）（激ムズ）、揺震撃（⇨☆）と虎蹲山（⇨☆⇩）、リーのインフィニティーキックコンボ・中段or下段（立ち途中に⇧or立ち途中に⇩）（激ムズ）などはこれですべて対処できる。

諦めて二択を受けていた場面が逆に大ダメージを与えるチャンスへと変ぼう。

VS. ジン　左中段突き（）派生

発生の早い中段攻撃からたまに来る下段派生が非常に厄介。
下段攻撃をくらってしまうと空中コンボに移行され、大ダメージを受けてしまう恐れがあるぞ。

難度：☆☆

左中段突き発生後、下段派生が36フレーム後、中段蹴り派生が20～25フレーム後の発生となっている。中段蹴り部分にディレイが掛かるが、どんなに遅らせても下段派生とは発生時間がかぶらないので冷静に「立ちガード→しゃがみガード」と対処していきたい。ただし1[illegible]×αには注意（下記参照）。

VS. ヘイハチ　奈落払い（⇨☆⇩）派生

ヘイハチの主力下段攻撃である奈落払いは初段ヒット時は派生の二択を受けなければならない。
派生の攻撃をしっかりガードして被ダメージを極力減らしていきたい。

難度：☆☆☆☆

見てからガードできると[illegible]派生の発生フレームは中・下[illegible]らも同じ（[illegible]段発生後24フレーム[illegible]）。タイミングによるファジーガードができな[illegible]でモーションを見[illegible]てガードするしかない。中段の[illegible]生は[illegible]止めガード時3フレー[illegible]ム有利にな[illegible]

鉄拳新聞

二〇〇八年六月三十日発行

埼玉ポピー閉店

2008年6月25日をもって、「埼玉ポピー」が閉店した。さわやかな笑顔で「いらしゃいませ」とお出迎えしてくれる「アミューズメントスポット」ではなく、店長鶴巻氏をはじめ店員が情熱むき出しで接客する、熱い「ゲームセンター」だった。鉄拳プレイヤーには、「第五回軍総杯」を開催した店舗として有名だろう。会場を覆う熱気、「鉄拳」を通じて生まれた幾多のドラマは今でも記憶に新しい。

回を重ねるにつれ大規模になっていったが、軍総杯自体は格式張った大会ではない。「悪魔軍総」という一人のプレイヤーが発端となって、小ぢんまりとしたところからスタートし、その根本は今でも変わらないハズだ。第五回が伝説的な大会となっているが、「新潟POPY」の具志堅氏は「必ずしも感動が生まれる必要は無いし、400人集まらなきゃいけないわけでもない。最低二人居さえすればそれなりの楽しみ方はある」と言う。我々が「鉄拳、超好きなんだけど大会やってよ!」といえばそれを叶えてくれたのが発端であり、そしてすべてだ。インカムのいいタイトルを稼働させて「はい、どうぞ」では終わらないのがゲームセンター。ゲームに人がつけばそれはコミュニケーションツールとなる。埼玉ポピーは、そこで生まれる人間関係、ゲームへの想いをぶつけていい場所だった。

『鉄拳6』では、まだ新規参入層がライトに遊んでいる段階だという印象を受ける。そういったプレイヤーが、前作までのコアプレイヤーたちとわたり合うようになり、ホームゲーセンに愛着を持つまでにやり込んだころ、何らかの爆発があるのではないかという期待を持っている。そして、それを拾い上げられる新たな場所作りは、プレイヤーの情熱抜きで語れるものではないことも心に刻まれたい。

第二回軍総杯より、くじを引く悪魔軍総。何だか楽しく鉄拳できればそれでいいじゃない、という気になってくる1枚。

会話と心のミゾを埋める

TTB3用語集

【穴5(穴子)】

1日に5回までできる鍛錬において穴掘りを選択し、5回すべて「何も出てこなかった」が表示されてしまったカワイソウな状況を指す。語源は「穴が5回掘れた」。対象に夢の島を選択した場合、かなりよくある状況なのだが、かなり凹むので注意しよう。

【ねっぱ】

試合中に試合を放棄すること。電話、電車や車などの移動中に起こる圏外、学校や仕事の休み時間(休憩時間)終了、充電切れ、就寝……など、モバイルゲームの性質上、その理由は実に多岐にわたる。同義語:ぼっ立ち(ぼった)、放置

【バンナム】

運が非常に良かったときや逆に悪かったときに、メーカーであるバンダイナムコゲームスのせいにする荒技。メーカー側が何も関係しない際に使うのが最大の特徴。使用例:混乱してたのに3ターン連続で読み勝った! いい仕事するぜバンナムは～♪

【メイン】

チームバトルによる試合形式のこと。初代TTBではチームバトルのことをメインバトルと表記していたのがその由来。新規プレイヤーは覚えておこう。

使用例:今からメイン開くけど、お前、まだ今日メイン残ってる?

テッケン・チーム・バトル コラム

垂れのラヴTTB 3

垂れ

珍獣。20年に一度風邪をひく。べ、別にあんたのせいで顔が赤いんじゃないんだからね!

気付けばレベルは21まで成長、レベル20で覚えた新奥義バステトスクラッチの追加効果が「なし」なのに驚きを隠せず、今は期待に胸を膨らませて奥義鍛錬をする毎日……。どうか徒労に終わりませんように!(切実)

ところで奥義鍛錬、200回ずつ山ごもりと基礎鍛錬を試行したところ、山ごもりの方が1回当たりの期待値が高かったぞ。失敗したときの経験値は同じだから気になってたんだよね。レベルが上がっていくにつれて山ごもりの成功度が下がる、といった仕様でなきゃ、こりゃあ、山ごもり一本だな。ただ、そんな俺の今日の鍛錬結果は……、

山ごもり5回失敗!!

これは穴5よりも堪えるぜ。4連続失敗した後とかもう半ベソ状態でクリック。もはや成功する気がしない(笑)。

俺の所属するチーム「全力ぶっぱーズ」は毎日定時にガチのメインをやるんだけど、やっぱりガチメインは楽しいね。ゲームセンターで1ターン10分という短い時間の中で、携帯を片手に仲間と一緒にあーして、こうしてなんていう会話はTTBならでは。お店の人にしたら意味分かんない集団に見えてるんだろうけども(笑)。

鉄拳攻略チームNOW

M-BOO常駐

闘劇魂用のコンボ作りを担当しているM-BOO。万難を排し2カ月近く前から取り掛かっていたが……、気付くと定期券を購入して毎日通うことに。締め切りが近付くころには泊まり込むハメになり、1週間のうち自宅に居た時間が2時間という事態に。編集部員も気にしないようになり、もはや備品レベルまで編集部に溶け込んでいる。

垂れ、発熱

「風邪をひいて遅れる」という垂れからの連絡があった。「その言い訳は1周して逆に新しいな」という感想を持ったが、本当に39度の熱を出していたらしい。周囲も困惑し「大丈夫? 病院行けよ? 連れて行こうか?」と赤ん坊クラスの扱いで対応。一説によると生涯初の風邪と言われている。

新バージョンの影響はいかに!?

バージョンアップでバランス調整が施された「DVS」。今回はその詳細に迫るほか、特殊能力のある武器についてスポットを当ててみた。装備やデッキ構築の際に参考にしよう。

EVENT 7月のイベントスケジュール

期間	7/7(月)～7/13(日)	7/21(月)～7/27(日)
内容	第7回VS全国大会	第12回 討伐数イベント
場所	闘技場ー槲ー	醒めぬ悪夢
ルール	※下記参照	モンスターの討伐数を競います

※**VS大会補足①**：大会時間は開催期間中の12：00～24：00。全国VS大会では、他のプレイヤーとのマッチングプレイによるスコアのみが集計対象です。マッチングせずに、一人でプレイした場合は集計対象外となります。
※**VS大会補足②**：連続した6試合のポイント合計値を競います。
・職業：基本職業限定　・サポートジョブ：無効
・eアイテム：持ち込み不能　・特殊カードアイテム：禁止
・特殊習得スキル：禁止　・召喚モンスター：禁止
・時間制限：制限あり

Quest of D The Battle Kingdom

©SEGA

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発売日：2008年6月17日Ver.UP（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

狩人は要チェック!!

新バージョン詳細

いくつかの変更が見られる新バージョン。デッキへの影響はそれほど大きくないが、変更点の多い盗賊系はチェックすべし。

Text：真留世

～Ver.4.01変更点～

●スキル変更
①チャージショット：攻撃力減少
②ハンターズアイ：上昇率減少
③ライトニングブラスト：攻撃力上昇
④アクセラレーター：使用時の攻撃力減少が削除
⑤サベージボディ：範囲拡大、ダウン中の相手にヒットするように
⑥オーガデストラクション：攻撃力上昇
●ボス変更
①クロウ・クルワッハの物理＆魔法攻撃力が上昇
②クロウ・クルワッハのHP減少

狩人について

弓スキルに関する変更点が多いため、狩人を使っている人は気になるところだが、従来の飛び抜けていた部分が緩和されたという感触だ。チャージショット絡みのデッキ変更は、せずとも十分通用するので安心だが、ハンターズアイの上昇率減少はタレットへの影響が大きいので注意すること。固い敵を相手にする際はスタンボムでしっかり気絶させるなど、丁寧な立ち回りを心がけよう。

その他チェック項目

今までやや使いにくかったサベージボディやアクセラレーターなどのランク4スキルが強化され、機能しやすくなったのが大きい。特にサベージボディは、コンパクトな回転系スキルとの相性が向上した模様。騎士の場合だとインペリアルフォースで軽い敵を吹っ飛ばしてしまうため状況によっては使いづらいが、サベージボディならば吹っ飛ばす距離に影響しないので追撃がしやすい。ファルコンブロウやロックブレイカーで使いやすいかもしれない。

アクセラレーターはある程度の資産が要求されそうだが、ブロードビートで戦力を確保できそうだ。

スキルについては、オーガデストラクションとライトニングブラストが強化。どちらも威力が上がって使いやすくなったので、シナリオ巡回用のスキルとして面白いだろう。

チャージショットの威力が下がったのは残念だが、これが本来の姿か？ 威力は十分高いので、問題無さそう。

ハンターズアイの変更で、タレットの殺傷能力が落ちたのが一番チェックすべき要素。固い敵に注意。

オーガデストラクションは、ブリード効果さえ無ければ一流のスキル。サベージボディとの相性もなかなか。

クロウ・クルワッハの仕様変更

従来は氷竜やブレス、能力減少弾などの魔法攻撃はリフレクトシールドでガードすれば1ダメージで済んだが、今回は2ケタのダメージを受けてしまう。ガードが必須なため非常に厄介だ。回転十字火線や物理攻撃力についても同様で、前者は属性防御力が高くても痛く、後者はダメージ軽減率の低い盾でガードをすると危険。リフレクトシールドとミスリルシールドをこまめに持ち替えるのを基本にしよう。逆に、体力の減少はうれしい変更点。具体的には従来の体力の75%になったと推測され、体力3分の1を減らすと回復魔法陣が展開される。とはいえ無傷で倒せなくなったのは事実なので、短期決戦を意識して協力しよう。

ガードをしないわけにもいかないので厄介。リフレクトシールドだけでは心細い仕様になった。

残体力3分の2と3分の1で回復魔法陣が展開される。従来の約75%程度の体力になった。

変更点補足：今までは比較的気にならなかった炎の回転ドラゴンも、属性防御力が低い状態でくらうとかなりの痛手に。回転を見計らって近距離と遠距離を移動するようにしたい。攻撃力に変化の無い緑のダメージ球体中は攻撃のチャンスともいえる。四人で攻撃をすれば、一人が被る時間でほかの三人は通常通りの攻撃が可能なので、できるだけ集中してダメージを与えよう。

～特殊な効果を持った武器～

種類	アイテム名	効果
短剣	ダガー	クリティカル率上昇
	パニックナイフ	混乱、クリティカル率上昇
	サイレントナイフ	沈黙、クリティカル率上昇
	ポイズンダガー	毒
	ソードブレイカー	武器破壊
	スタンダガー	気絶
	ロットナイフ	石化、毒、沈黙、混乱、眠り、盲目
	ラウンドナイフ	クリティカル率上昇
	ムーラン	クリティカル率上昇、即死
	暗殺者のダガー	毒
	ルーンナイフ	クリティカル率上昇
	ツヴァイダガー	クリティカル率上昇、クリティカル時の倍率がランダムで変化
	インフィニティ	クリティカル率上昇
	海賊の短剣	クリティカル率上昇
片手剣	バイパーファング	クリティカル率上昇
	マジックソード	INT値がダメージに影響（STRは不要）
	ホーリーソード	聖耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	デモンズソード	闇耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	ブラッディスパイン	ENE 0で攻撃力＋20%
	ドラゴンソード	ドラゴン系に高威力
	レイピア	DEX値がダメージに影響（STRは不要）
	マスターレイピア	DEX値がダメージに影響（STRは不要）
	トライブエッジ	LUC値がダメージに影響（STRは不要）
	シャドウブリンガー	ライトブリンガーと二刀流で使うと攻撃力大
	氷巨人の剣	凍結
両手剣	フレイムソード	炎耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	アイスブランド	氷耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	サンダーブレード	雷耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	断罪の剣	アンデッド系、魔族系に高威力
	ドラゴンキラー	ドラゴン系に高威力
	リフレクトソード	魔法やブレスをガードor反射可能

種類	アイテム名	効果
両手剣	ガーディアンブレード	ガード時にジャストガードが可能
	骸骨騎士の氷剣	凍結
槍	アイススピア	凍結
	パラライザー	Ⓐ＋Ⓖで属性変更
	軍神の蛇矛	出血
	氷蜥蜴の槍	凍結
片手斧	ブラックハチェット	闇耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	ゴールドアックス	聖耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	クリムゾンライン	HP－5につきSTR＋1
	ムーンライトアックス	サンライトアックスと二刀流で使うと攻撃力大
	シールドアックス	防御力上昇
	サイレントアックス	沈黙
両手斧	ドワーブンアックス	混乱（ドワーフ限定）
	ディバインアックス	聖耐性値がダメージに影響（STRは不要）
	ウィンドアックス	クリティカル率上昇
	ギガントアックス	攻撃速度減少
	イビルシックル	即死
棍棒	タイニーワンド	魔法詠唱時間短縮
	ノームハンマー	気絶（ノーム、ドワーフ限定）
	小鬼の棍棒	気絶
	鬼面の大槌	クリティカル率上昇、即死
杖	マギスタッフ	Ⓐ：炎、ダッシュ攻撃：氷、Ⓐ＋Ⓖ：雷の属性
	プリズマティックワンド	攻撃HIT時にMP回復
	ラケシスの杖	攻撃魔法のダメージが上昇
ナックル	アサシンネイル	クリティカル率上昇、混乱、即死
	ブレイドナックル	クリティカル率上昇
	ソニックナックル	攻撃速度上昇
	食屍鬼の手甲	出血、盲目
	フレイムナックル	炎耐性値がダメージに影響（STRは不要）
弓	紅桜	属性攻撃力大
	エルブンボウ	クリティカル率上昇（エルフ限定）

安価で強力なもの多し

特殊能力を持つ武器について

豊富な武器アイテムの中から、素振りをしても効果が分かりにくい特殊能力を一挙掲載。

普通に使うとその効果が分かりにくい、特殊能力を持つ武器。単純に弱い武器なのか隠れた能力を持っているのかは、いろいろ試さないと判断しにくい。そこで、ここでは特殊能力を持った武器を表にまとめてみた。全武器の比率でいえばそれほど多くはないが、それでもこの数。属性耐性やステータスにダメージが依存している武器や、クリティカル率が変化する武器などは、実戦で活躍しやすい特殊能力といえるのでチェックしよう。

ソニックナックルの効果は、カードでは体感しにくい。eアイテム最大積みの場合には、相当な速さになるぞ。

能力依存武器

敵に与えるダメージに大きく影響するSTRだが、これらの武器は特定のステータスをSTRに見立てて計算する。つまり数値が150ならば、STR150でその武器を使っているのと同じ形になる。レジスト系魔法や対応した補助魔法を使ってダメージを上げよう。基本的に武器攻撃力は低いため、対応する属性やステータスは最高まで上げないと戦力になりづらい点には注意。

耐性依存なら、初期99でレジスト系を使って150まで上げよう。非力なエルフでも有効活用しやすい。

クリティカル率

クリティカルが発生するとダメージがおよそ1.5倍になる。LUC値の約0.5%がクリティカルの発生確率で、これらの武器はその確率が高くなる。武器にもよるが約10～20%アップと思えばいいだろう。また、即死の効果は弱い敵に発動し、強い敵やボスには通常のダメージを大幅に上回るダメージを与える仕組み。発生確率は約10%以下なのだが、ボス戦で強力な能力だ。

アサシンネイルでたまに発生する凄まじい威力。これはLUC値を上げても発生確率は変化しない。

紅桜について

紅桜は武器攻撃力がミスリルボウより低いのだが、魔石を入れない状態でもミスリルボウより威力が高いという隠れた能力を持つ。その威力を最大限に上昇させるのが属性魔石で、弱点属性を付けなくてもミスリルボウとほぼ同ダメージ、弱点属性を付けたときは大幅にダメージが変化する。ただし、属性魔石を付けてはいるものの、INT値を上昇させても威力は変わらない。

紅桜は数値では見えない能力を持つ武器。狩人にとって、この武器の存在はかなり大きいだろう。

特殊武器補足：プラチナクレストで入手できるシャドウブリンガーとムーンライトアックス。二刀流にしないと効果が無いので、おのずとダブルドラゴン限定の武器といえる。二刀流で使用した場合、単体で使ったときの攻撃力のほぼ2倍の攻撃力になり、さらに属性攻撃力が多少付加される。具体的な威力だが、現行最強武器を2本そろえて二刀流で使用したときとほぼ同ダメージになる。

7thエクスパンション始動！

アクエリアンエイジ　オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発売日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

いよいよ払い出しがスタートする7thエクスパンション。オンラインイベントの情報と併せて、追加カードを詳しく紹介していくぞ！

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー＝MB　キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

7月イベント情報　勝つのは赤組か白組か!!

カードNo奇数VS偶数戦!!

期間エントリー制限戦に続いて、カードNO.縛りの限定戦を7月14日～24日の期間で開催することが決定！　具体的な大会ルールとしては、カードNO.を奇数or偶数のいずれかに統一したデッキでのみ参加可能。使用デッキを構築する際は、カードNo.を忘れずにチェックしておこう。

●イベントレギュレーション

カードNo.の縛り以外は、通常時と同じルールを適用。コレまで通りの参加賞&特殊称号も用意されている。

登録カード	奇数or偶数カードのみ
デッキ構成	通常プレイ時と同様
マッチング	ランダムマッチング

7thエクスパンション追加カードリスト

カードNo	カード名称			
No.0253	グレイシャルグレイス"氷上みゆき"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
SR	5	4	3	氷結

一定時間、相手の移動方向を固定する結界を張る。

これまでに無かったタイプの結界設置スキルで、約25カウントの結界持続。最大3個まで設置可能な結界に乗ると、ユニットが滑り出して操作できなくなる。

カードNo	カード名称			
No.0261	空手少女"佐久間みちる"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
C	2	1	1	大地突き

範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

自分の周囲にパワー2相当のダメージ結界を一瞬だけ展開するスキル。効果範囲はかなり狭いが、約1カウント発動&リキャスト制限無しで使い勝手はいい。

カードNo	カード名称			
No.0273	悪魔"アミー"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
UC	4	3	3	コントラクト・ソウル

裏返すと力を溜め、相手にダメージを与える光弾を設置する。もう一度裏返すとその光弾は消える。溜め時間が長いほど光弾数が増加する。光弾が生成された場合、このキャラクターの最大HPが減少する。

ため動作1段階ごとに、時計回り軌道の光弾3発(ダメージ10相当)を設置。最大4段階まで重ねがけでき、1段階ためるごとにHP上限が約15%ずつ減少する。

カードNo	カード名称			
No.0277	独眼鬼"春日童子"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
C	1	2	1	金棒

範囲内の相手に軽減不可能なダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

単発判定の抜刀スキルで、約0.5カウント発動&リキャスト制限無し。パワー無視の一律ダメージは、1発ヒットでHP約25%と優秀で使い勝手も悪くない。

カードNo	カード名称			
No.0285	竜騎兵"ジュリア・ラング"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
R	6	5	3	ブレスチャージ

範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。このスキルで相手キャラクターを戦闘不能にした場合、相手マインドブレイカーにもダメージを与える。

パワー40相当のスキルで、相手MBのHPを約16%減少させられる。範囲は茨木童子より一回り狭く、約1カウント発動&約2カウントのリキャスト制限あり。

カードNo	カード名称			
No.0295	座天使"ラミエル"戦闘形態			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
C	1	0	3	トランスフォーム

【強化】このキャラクターのパワーとスピードを一定時間入れ替える。

スキルを発動することで、スピード0／パワー3となる変わり種のコスト1CH。約10カウントの効果時間中は、単体使用だと鈍足移動になるのが難点だ。

カードNo	カード名称			
No.0259	ジャンクバスター			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
UC	4			―

【強化】味方キャラクターが接触すると、パワーが一定時間上昇する光弾を設置する。バトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターが多いほど上昇する。この光弾は一定時間で消滅する。

PSIエクスパンダースーツと同系統のオルタレーション。効果時間は約15カウントで、CH1体でパワーが4上昇。以降1体ごとにパワーが3ずつ上昇する。

カードNo	カード名称			
No.0265	般若巫女"冷泉 柚香里"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
U	5	4	2	恋心

【強化】このキャラクターのパワー・スピードが一定時間上昇する。バトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターが少ないほど上昇する。

3体をブレイクした状態だとパワー1段階アップだが、自分1体だとパワー5+スピード2段階アップ。約10カウント持続で、リキャスト無し&重ねがけOKだ。

カードNo	カード名称			
No.0274	ムーン"ルネ・ジェヴォーダン"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
C	1	1	1	クレセント・ショット

相手にダメージを与える光弾を放つ。バトルフィールドにブレイクされている相手キャラクターが多いほどダメージは増加する。

小型光弾を2連射するスキルで、マーリンやジリアンよりも連射サイクルが速い。1体ブレイクでパワー1相当だが、3体ブレイクならパワー5相当にまでなる。

カードNo	カード名称			
No.0282	ノルニル"ウルド"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
UC	3	3	2	クロノトライアングル

範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

貫通判定&近距離射程といった特殊な性質を併せ持つ単発の大型光弾スキル。密着から2ヒットする光弾は、1ヒットでパワー10相当のダメージを与えられる。

カードNo	カード名称			
No.0291	ソニックブレード			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
C	4			―

【妨害】範囲内の相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる。このスキルは一定時間で消滅する。

回転操作が可能なダメージ系のオルタレーション。約8カウント持続の効果は、1ヒットでHP上限が約40%減少。攻撃エフェクトは約10カウント持続する。

カードNo	カード名称			
No.0298	サイボーグ"K-100"			
レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称
U	5	5	3	吶喊

このキャラクターが突撃をして相手にダメージを与える。この突撃はバトルフィールドの端で反射する。ダメージはこのキャラクターのパワーで上下する。

移動距離にしてフィールドを約1往復する突進攻撃スキル。パワー15相当の突進ダメージ&突進無敵だが、敵ユニット1体に対して1ヒットしかしない。

2月のAOUショーでの発表以来多くの人が待ち焦がれていた、ニンテンドーDS版の全容がついに解禁!! 今月はDS版の先取り情報と、さらに最新の各種メディア展開情報を中心にお届けするぞ。

クイズマジックアカデミー5

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：一

クイズマジックアカデミーDS

■ジャンル：コミュニケーション・クイズゲーム
■対応機種：ニンテンドーDS
■プレイ人数：1〜8人（Wi-Fiコネクション対応）
■発売予定日：9月12日
■メーカー希望価格：5,250円（税込）
■メーカー名表記：KONAMI
■CERO対象年齢：未定

DSのWi-Fi機能を生かした本作では、通信プレイはもちろん、常に最新クイズを配信！ ゲーセンでの待ち時間などに、予習も兼ねてプレイしたいところ！

新クイズ登場！

DSのタッチペンにピッタリの、筆記で答える「書き取りクイズ」が登場！ もちろん従来のクイズ形式も健在だ。

DS版ならではのゲームモード！

アカデミーモード

クイックマッチモード

学園生活を楽しむアカデミーモードや、その場で対戦ができるクイックマッチモードに加え、協力しあう新しい遊びも!?

気になる新キャラも!?

さらにDS版のみのオリジナルキャラも登場！ 女子生徒のようだが、一体どんな人物なのか？ ほかにもアーケード筐体との通信リンクなど、古参のアーケード版ファンも要注目の機能が満載だ！

6月・7月の注目新要素

夏をエンジョイ！ 新アイテム＆検定

水兵服や浴衣、鎧などが追加。魔法使いらしからぬ武具の入手には何やら条件があるとか？ 7月には三国志、クラシックの検定が登場予定だ！

第2回全国大会、早くも開催！

熱戦が繰り広げられた第1回に続き、第2回全国大会が7月中旬より開催予定！ ちなみに今後は、定期的にオンライン大会が開催されるとのこと。大会の詳細や日時は、公式HPで常に確認すべし！

コナミ公式ホームページ
http://www.konami.jp

アカデミーからのお知らせ

DS版と同時に数々の企画が!?

DS版の発売日9月12日には、『V』のサウンドトラックCD、ファンブックのDS版特集号、キャラクターのアクションフィギュアと、数々の『クイズマジックアカデミー』メディア商品が発売となる。特に注目すべきは、OVA（オリジナルビデオアニメーション）DVDも発売されること！ 各グッズの詳細は、入手次第紹介するのでお楽しみに！

OVAの設定画を先行公開！
気になる人は136ページへ急げ！

ファンブック第2弾発売中！

幅広いコンテンツで人気のファンブック、その第2弾が現在発売中だ。『V』の特集記事はもちろん、DS版やOVAの最新情報も載っているぞ！

未掲載イラスト集や声優対談、クイズ王インタビューにデジコミ作品大量掲載など、読みごたえ満点！

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は久し振りとなるTËЯRAのお二人にインタビュー。ギタドラシリーズ最新作『V5』で宇宙戦隊NOIZとコラボレーションしている楽曲から、ポップンシリーズ、IIDXシリーズの新曲についてもお話していただいたぞ。

ËVOLUTIΦN本章へ TËЯRAが今後のBEMANIと共に向かうベクトル

新たな世界に挑戦し続けるTËЯRA楽曲の数々

——では早速、『GFV5』『DMV5』に収録の宇宙戦隊NOIZとのコラボレーション楽曲について、コラボが実現した経緯とは？

NAOKI　もともとは知り合いから宇宙戦隊NOIZというバンドがいると紹介されて、その時一緒に音源とアーティスト資料を頂いたんですけれど、インパクトが超すごかったんです。ヴィジュアルやサウンド面のオリジナリティーはもちろんのこと、世界で活躍されているロックバンドだという部分で、特に興味を持ちましたね。

——それからすぐにコラボの話が？

NAOKI　いえ、実はギタドラシリーズよりも先に、ポップンシリーズで一度起用してみよう、ということも考えたんです。ですが、彼らはサウンドがロックなので、そのサウンドと彼らという存在のインパクトを考えて、ギタドラシリーズに起用しました。それが前作の『V4』ですね。実は、宇宙戦隊NOIZとのコラボレーションっていう企画自体が、今回の「鏡花水月楼」を作曲している途中で[illegible]でピキーンと浮かんだ企画だったんです。

——[illegible]、そうなると曲は[illegible]から作ったわけではないんですね。

NAOKI　そうですね。もともとはTËЯRAの曲として作っていたので、キーチェンジもそうですが、声の特性やTËЯRAと宇宙戦隊NOIZが持っているロックのイメージを総合的に考えて、一度作った楽曲を壊して再構成しました。

jun　junは歌詞を書かせていただいたんですけど、歌詞を書き始めた時にはNOIZさんとのコラボレーションが決定していたので、コンセプトとしては、TËЯRAの持つ世界と宇宙戦隊NOIZさんの世界を掛け合わせたいと思ったんです。そしてこの「鏡花水月楼」の世界が生まれました。

——制作中に、宇宙戦隊NOIZのメンバーとの打ち合わせはあったんですか？

jun　PVを作るにあたって、1回全員で集まってミーティングはしましたね。

NAOKI　人数が多いとアイデアもたくさん出て収集がつかないことも多いですが、今回に関しては、作詞したjunが思い描くイメージを伝えたところ、スタッフも含めてすんなりできましたね。PVもそうですけれど、「鏡花水月楼」のイメージコンセプトに関してはjunがメインですから。

jun　いや、junもこのプロジェクトの一員ということで……。特に宇宙戦隊NOIZさんからは、逆にもっとこの世界観を高めるためにはと、たくさんの案を頂いたんですよ。

——今回こうしてコラボレーションをした感想をお聞きしたいのですが。いかがでしたか？

NAOKI　自分にとっては刺激になりました。物の見方や価値観の広がりは、千差万別でいろいろあるものだなと思いました。そして改めてプロの仕事とは何ぞやということ、NOIZ流とは、ということを勉強させてもらいました。

jun　自分を振り返る瞬間が多くて、改めて自分を知る機会になりました。世界と世界が共鳴したり競合したり。そういう部分がコラボレーション

BEMANIシリーズ全機種に楽曲を提供しているjunとNAOKIのユニット。BEMANIシリーズのオールラウンダーとして、常にPOPであり続けることをテーマにし、ファンから高い支持を得ている。公式ホームページもjunさんプロデュースで全面リニューアルし、今後の活動への期待が高まる。

TËЯRA Official Site

モバイルサイト【KONAMI MUSICフル】にて、「鏡花水月楼 (GFDM EDITION)」プロモーションビデオ配信中！

の魅力なのかなと思います。本当に良い機会に恵まれて、関わっていただいた皆さまには、心から感謝です。

——さて、お久しぶりの登場なので最近の曲として、『pop'n music 16 PARTY ♪』と『beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS』の楽曲についてお聞きしようと思います。この両作品についてはいかがでしょう？

jun　『ポップン16』の「MIRACLE FLYER!!」はもうとにかく時間がかかりましたね。TĖЯRAを結成して以来、最長記録を更新しました。

NAOKI　あれはひどかったですね。

jun　あれは史上最大時間がかかりました。

——何か事件でもあったんでしょうか？

NAOKI　当初、“パーティー”を題材にすると言われて、その“パーティー”っていうものが、あまりにも僕の中で広義語に思えてしまって。

jun　TĖЯRAと“パーティー”という単語の組み合わせがピンとこなかったみたいなんですよね。junの中では“TĖЯRAらしいパーティー”の方向性が見えていたので、「こんな感じ」、「あんな感じ」っていろいろ提案したんですけど、なかなか伝わらなくて……。

NAOKI　“パーティー”っていったら、みんなワイワイガヤガヤ、笑顔で楽しく〜みたいなイメージが僕の中にあって……。自分の中で違和感を覚えたんですよ。

——TĖЯRAといえば、どちらかというとクールだったりカッコイイ感じのイメージが強いですよね。

NAOKI　そう、それと自分が持つ“パーティーのイメージ”とのギャップが埋められなくてね。「MIRACLE FLYER!!」はjunの曲と歌詞なんですが、それをね、僕がアレンジするにあたり、「こんな感じで」とjunに言われて、そのイメージに沿って創ったつもりがですよ、どうもjunが描くイメージを表現できずでして、何度もjunとやりとりしているうちに、自ら思い込み過ぎてスランプに陥ったというか、一人で「くえっ〜!!」みたいな（笑）。

——クリエイターの皆さんなら一度は経験しそうですね。

NAOKI　そうですわ（笑）。極度のスランプにハマるとね、これは本来クリエイターとしてタブーなんですが、このメロディが悪いとか、環境のせいだとか、いろいろと難癖付けてしまうんですよ。

——完璧に責任転嫁ですね。

NAOKI　ヤバいですよね。困った人ですよ（苦笑）。

jun　いつもなら、NAOKIさんに「こんな感じで」って言ってデモを渡すと、想像より遥かに素敵な音になって戻ってくるのに、「MIRACLE FLYER!!」は「あれ？　これ……あの……ラフ……ですよね……？」っていうのが何回も続いて。で、そのうちメロディーは変わりコードは変わりで、「え？　なんで変えちゃったんですか？」みたいなところから、バトルですよ（笑）。

NAOKI　地球規模のね（爆）。スランプから吹っ切れたのはブラスを入れた瞬間やな？

jun　それもjunが「ブラスはどうですか？」って言った時、「入れたらええんやろ！」みたいにキレられて。大好きな昼下がりのミルクティータイムが涙で塩味になったのを覚えてます。でもブラスを入れた瞬間、空から光が差したみたいで、そこからは早かったですね。2日くらいで「これがNAOKIサウンドだ」っていう音になってました。程なくバトル終結しました（笑）。

——ファンとしてはとても聞き応えのあるエピソードでした（笑）。では、もう1曲『ⅡDX 15 DJ TROOPERS』の「PROMISE FOR LIFE」は？

NAOKI　TĖЯRAだからこう来るだろう……ってファンは想像したと思うんです。だからこそあえて覆したかった部分はありますね。それに「華爛漫 -Flowers-」や「switch」という曲が移植されることも決まっていたので、DJ TROOPERSでは従来のTĖЯRAをなぞる曲はいらない、という考えをとりました。

jun　でも以前からずっとバラードに挑戦してみたいって話してたんですよね。だからここはぜひチャレンジしてみようという事になりました。バトル無しで（笑）。

NAOKI　ただ、バラードだとスピード感やドライブ感も無いからプレイして物足りない部分ってあるかと思います。でもやっぱりBEMANIシリーズ全体で、バラードとかテンポの遅めの曲ってなくしちゃいけないと思っていて、TĖЯRAなりに試行錯誤してできたのが「PROMISE FOR LIFE」です。

jun　稼働当初は皆さまの反応がすごく気になりましたけれど。

NAOKI　予想以上に皆さんにプレイしてもらえて、正直ホッとしましたよ。

——TĖЯRAによる次のバラードもちょっと期待しちゃいますね。そして最近ホームページがリニューアルしていますが、こちらは？

NAOKI　ホームページはjunプロデュースです。junが描くTĖЯRAワールド全開と思ってます。

jun　「鏡花水月楼」もそうなのですが、常に頭に思い描いていることや景色がいろいろあって、それを表現したいなって思ったんです。junが信頼するデザイナーさんたちのお力を借りてそれが実現できました。とても幸せなことです。

NAOKI　TĖЯRAの今後という意味でも、今回のホームページが示唆している部分はあります。BEMANIシリーズを起点に、BEMANIシリーズをもっと発展させていけるような展開をしていきたい想いがたくさん込められてます。

——ではそのお話の締めとして、最後に今年も半分を過ぎましたが、これだけはやっておきたい。またはやりたいといったことは？

NAOKI　ゲーム以外のメディアで幅広くBEMANIシリーズを知ってもらうということですね。例えばアニメの主題歌だったり、とある番組やCMとのタイアップであったり。そういった他メディアでもTĖЯRAのサウンドを響かせたい。そしてそこで興味を持ってくださった方々を、BEMANIシリーズに連れて来たいですね。もうそうしたくてウズウズしてますよ。ホンマに。

——すでに動いているのではと思ってしまいますが（笑）。junさんはいかがでしょう。

jun　動いてるんですか？　NAOKIさん。

——NAOKIさんへ質問でしたか（笑）。

NAOKI　そうですね……。ヒントはTĖЯRAのHPにあるかと。常に探し続けてみてください！

（6月11日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

BEMANI ニュースヘッドライン

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！　気になったらブログもチェックしてくださいね。

DJ YOSHITAKA プロデュースのゲームがモバレボで配信！

Sota Fujimori ファーストアルバムついに発売決定！

pop'n music 16 PARTY ♪サントラ発売！

Zektbach 公式サイト始動 !!

DJ Yoshitaka がオリジナル携帯ゲームをプロデュース！ その概要は一体？

DJ Yoshitakaさんがなんと、オリジナルゲームをプロデュースしたとの情報を入手しましたよん♪　DJならではのリズム感と、大好きな食べ物をテーマとした「リズム×飲食物」ゲームが携帯サイト「モバレボ」で配信開始されてま〜す!!

ところでモバレボって？

モバレボはゲームやアバターが無料で遊べて、みんながつながる携帯サイトでっす！　ゲームはスポーツ・アクション・パズルなど、40種類以上のゲームを無料で遊べちゃうらしいですよん。ゲームを楽しむのはもちろん、アバターや日記を活用して、どんどん友達を増やしましょ〜！

©2008 Internet Revolution

ゲーム内容

DJ Yoshitakaプロデュース「人生と豚骨」は、お客さんが指定する麺の硬さになるべく近いラーメンを出して、お客さんを満足させちゃお！　というゲームです。数字キー[5]または[Enter]を使って遊ぶ超シンプルな操作で楽しめちゃいます♪　ボタンを押すと、Yoshitakaさんそっくりのキャラクターよしくんが麺をゆで始め、もう一度ボタンを押すとラーメンを完成させます。

指定の硬さに近いほど、さらに、連続でお客さんを満足させるほど、高得点になりますよん。

©2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

音乃のオススメポイント♪

なんと、今回はオススメなポイントを直々にYoshitakaさんからコメントを頂いきました♪

DJ YOSHITAKA からのコメント

どうも、Yoshitakaです。
なんとついに、僕のゲームができちゃいました。題して「人生と豚骨」です。
お客さんの注文に合わせてワンボタンで麺をゆでるだけの超シンプルゲームです！　やり込み要素やクリア特典もあるので今すぐ、QRコードから遊びに行ってみてください！

QRからアクセス、または「モバレボ」で検索してねん♪

Sota Fujimori 待望のファーストアルバム ついに発売決定!!

beatnation Records
「SYNTHESIZED」/Sota Fujimori

価格：3,150円（税込）
発売日：8月29日
商品仕様：音楽CD 2枚組
備考：コナミスタイル専売

「beatnation Records」レーベルに所属し、さまざまなBEMANIシリーズに楽曲を提供する人気アーティストの一人、Sota Fujimoriさん。ファンのみんなが待ち望んでいた待望のファーストアルバムがついに発売決定！

©2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

あの新曲もアナタの元へ!? pop'n music 16 PARTY ♪サントラ予約開始！

ポップンミュージック16 PARTY♪ オリジナルサウンドトラック

販売価格：2,940円（税込）
発売日：2008年8月29日
商品仕様：音楽CD 2枚組

好評稼働中の「pop'n music」シリーズ最新作「pop'n music 16 PARTY♪」のサウンドトラックCDの予約を開始しましたよん！　あのステキな新曲達はもちろん、人気曲のロングバージョンも収録される予定ですよん！これはもう、ファンなら持っているお決まりのグッズでしょ♪

©1998 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

ニュースの詳細は　音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/まで

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲♪

☆新曲の勢い止まらず！
ランクイン争奪戦激化！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Ristaccia / Zektbach	【174.4pts.】
2nd	Apocalypse ~dirge of swans~ / Zektbach	【104.7pts.】
3rd	EDEN / TЁЯЯA	【81.4pts.】
4th	REMINISCENCE / jun with Alison	【77.9pts】
5th	smile / miru_maki.gjw	【73.3pts.】
6th	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【69.8pts.】
7th	Kick Out 仮面 / 上野圭市(aka. Babyweapon,DJ SWAMI) feat.星野奏子	【66.3pts.】
8th	華爛漫 -Flowers- / TЁЯЯA	【61.6pts.】
9th	TROOPERS / Des-TRACT	【46.5pts.】
10th	ROCK ME NOW / GUHROOVY fw. NO+CHIN	【40.7pts.】

1st Ristaccia

Zektbach
174.4pts.

今月も新曲の数々がランクインしているものの、先月と比べると旧曲の票の伸びに押され気味。またランクインしている新曲は先月とはほぼ入れ替わっており、先月ランクインした新曲は今月の11位～15位に集中している。今後も激しい入れ替わりが展開しそうだ！

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆危うくも首位防衛！
「月光蝶」10連続首位！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【238.1pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【190.5pts.】
3rd	極東史記 / あさき	【63.5pts.】
4th	CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【58.7pts.】
5th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【52.4pts.】
6th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【47.6pts.】
7th	タラッタダンス / 森野くま子	【41.3pts.】
8th	Slang / Kozo Nakamura	【38.1pts.】
9th	Strike Party! / BeForU	【31.7pts.】
10th	この子の七つのお祝いに / あさき	【23.8pts.】

1st 月光蝶

あさき
238.1pts.

今月は「ヒマワリ」にかなり差を縮められたものの、「月光蝶」が首位を防衛。これで記録は10連勝となり、自己記録更新も間近？　ほかのランクイン曲も安定してきているが、今月の「Slang」のように急浮上する新曲もあり、目が離せない！

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆セリカvs彩葉！
真の女王はどちら!?

順位	キャラクター	ポイント
1st	セリカ	【165.0pts.】
2nd	彩葉	【145.6pts.】
3rd	緋浮美	【126.2pts.】
4th	ツガル	【87.4pts.】
5th	ダルマ	【77.7pts.】
6th	茶倉	【68.0pts.】
7th	夏天	【58.3pts.】
8th	エレキ	【48.5pts.】
9th	エリカ	【38.8pts.】
10th	リリス	【29.1pts.】

1st セリカ

165.0pts.

今月はセリカが僅差で巻き返し、彩葉から首位を奪還！「3年目の今こそROOTS26で紹介を！」との声も多数集まり、人気の根強さが証明された。しかし寄せられるファンコールの数では彩葉もまったく譲らず、激しい首位争いはまだまだ続きそうだ。

KONAMI AMUSEMENT 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト
1st	神曲 / あさき（神曲）
2nd	Time to Air / 青龍（beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS）
3rd	MENDES / Humanoid（beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS）
4th	Ristaccia / Zektbach（beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS）
5th	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス（pop'n music 15 ADVENTURE）
6th	Anisakis -somatic mutation type"Forza"- / 朱雀（beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS）
7th	零 - ZERO - / TЁЯЯA（beatmania IIDX 14 GOLD）
8th	V -conclusion- / dj TAKA（milestone）
9th	この子の七つのお祝いに / あさき（神曲）
10th	少年A / Remixed by 少年ラジオ（beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS）

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

炎天下よりも熱いプレイで、夏を制するのがBEMANI[illegible]「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」では、そんなBEMANI FREAKな皆さんの、好きな曲やキャラへの思いを込めた投票を求めています！

投票はアンケートハガキの自由欄で、3部門の1位～3位を自分で選んで同時に投票できます。曲やキャラへ寄せるコメントも添えてもらえるとうれしいです！　今月も毎月恒例、BEMANIグッズプレゼントの投票者限定抽選枠をご用意して、投票お待ちしています！

今月は、PS2版『DanceDanceRevolution Super NOVA 2』を投票者の中から抽選で1名様にプレゼント！

どうもーーー超お久しぶりですーJimmy Wecklです。

ギタドラの僕の曲のクリップを、独自の解釈と素晴らしいアイデアと共に展開していただいている絵師「たかたん」さんからご紹介いただきました。

絵の才能があるっていいですねぇ。脳の研究が進んでいる現在では音楽や絵とかは脳の使われる部分が似ていることが分かっているらしいです。

そんなわけで、私もたまに絵を描いたりします。その絵は毎回とても好評でして、「これはひどい！」とか「気持ち悪い！」などという数々のお褒めの言葉を頂いております。そのことから僕が音楽を作るときは脳を使ってないという仮説が成り立ちます。確かに、「どうやって曲を作るの？」という問いに対しては、ちゃんとした答えができません。多分脊髄反射かなんかで出来上がってくるのかもしれません。

最近ではその反射さえほとんど無くなってきています。ご存じの通り、超ベテランのお兄さんなので仕方ないです。

そういえば、最近ちらっと耳にしたところでは、ギタドラがもう10周年になるとか。

ただ、僕自身は2年ほど前から"真のデュエリスト"を目指してデュエル修行の旅に出ていたりして、楽曲はぴょぴょっと出させていただいてはおりますが、BEMANI在籍のころのようにギタドラとがっつりと関わっている感じではなくなっていて、残念ながらダイレクトに10年！　という実感を感じているわけではないのです。

そんなわけでこのようなコラムを書いたり、HPやブログを通じてメッセージを書くような機会ももうほとんど無いので、今でもたまーにお手紙とか頂くことがあるのですが、「ありがとう」の一言を伝える場所がありませんので、今回のこの機会を勝手に利用させていただきまして、お礼を申し上げたいと思います。

頂いたお手紙はきちんと届いております。何度も読み返したり眺めたり、こすりつけたり、つまんだり、ぺろぺろしたりしてとても有効に利用させていただいております。どうもありがとうございます。

最近周りとの会話の主な内容が「健康」であることが多くなってきました。

次回のコラムは、僕とよく「健康」と「デュエル」について語り合っている、P爆弾リーダー！Kozo Nakamuraでお送りできるといいなぁ……。

次回はKozo Nakamuraさんが登場！

キャラクターランキング TOP3

セリカ
「よーっし！ 今年は遊ぶぞ～♪」

彩葉
「おいし～♪ アレ？ヒー姉どうかしたん？」

緋浮美
「えっ!? な、何でもありませんわ……ホホホ」

キャラクター説明

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『ニクス』
元。軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン。

IIDXイラストギャラリー

当コーナーではイラストを随時募集しております。皆さんのイラストでDJたちの生活を彩ってみてはいかがでしょうか？

（福岡県　皐月トミィさん）

「今年も……暑くなりそうね」

「シア好きだよ～夏。アイス美味しいもん♪」

「うん。夏は良いわよね……（水着にならなければね）」

「な、ナイアさん？　遠くを見つめてどうしたんですか？」

（新潟県　まつ姉）

「日差しが強くなってきましたわねぇ……」

「ひ、緋浮美さん？どうかしたんですか？」

「な、なんでもあらへんよ？」

「ご実家からの電話だったんですよね？」

「……逃げるんや。そう、そうや。（ダダダ）」

（大阪府　きなこさん）

「よしっ。ふっ！はっ！　破ッ!!（バシャーン）ふ～。こんな山奥じゃないと修行もできないな……。よし、久しぶりに……」

「（ガサガサ）うーん。サバゲーで山道に迷うとは……。おぉ？　川だー。アレ？　だれか居るな……」

「忍術「炎錠十臣」！　波ーッ!!（ズゴゴーン！）」

「!?　な、何……どぐわぁ～～（ヒューン。ぐちゃ）」

（徳島県　瘢羅さん）

「ウフフフフフ。ヒーちゃん。ヒーちゃん」

「……？（彩葉の妹さん……なのかしら）」

「じ～～（ジロジロ）」

「な、なんデス？　お嬢ちゃん」

「ううん～。何でも～（スタイル良いわねこの娘）」

（福岡県　15さん）

「ふ～。良い感じ。体も安定してきたわ。さてと、滝にでも打たれて精神統一しよう。でないとまた彩葉の体に霊体が引っ張られるし……面白いけど」

（広島県　オキノさん）

「……で、あの紅茶バカはどこ行ったんだよ？」

「俺が知るわけないだろ……」

「まー、奴なら山迷っても生き延びられるんちゃう？」

「でも……俺ら地図持ってないぞ。デュエルだろ？」

「！？」

（大阪府　EGAMI君）

「おっせーな～。キャンプに2時に集合だろ～」

「サバゲーに夢中で時間忘れてんだろ」

「いいからよ～。もうカレー食っちまおうぜ♪」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26係
メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

トップランカーVS.アーティスト!!

beatmaniaⅡDX15 DJ TROOPERS

beatmaniaⅡDX 15　DJ TROOPERS
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発 売 日　：2007年12月(稼働中)
■使用基板：――

Text:ハメコ。

トップランカーDOLCE.と、ⅡDXを代表するアーティストDJ Yoshitakaによる夢の対談が実現!! 衝撃かつ笑撃の問答に注目せよ!!

DOLCE. × DJ YOSHITAKA対談

トップランカーの価値、とは?

Yoshitaka（以下Y）　今回のゲストはなんと、見事トップランカーに輝いたDOLCE.君です!!　って、これMilitary Splashじゃないんだっけ。とりあえずよろしくお願いします(笑)。
DOLCE.(以下D)　どうも、よろしくお願いします。
Y　DOLCE.君にはわざわざ岩手から六本木まで出てきてもらっちゃいました!!……遠かった?
D　はい、新幹線で片道三時間くらい……。
Y　うーん、めちゃくちゃ遠い(笑)。その分今日は楽しんでいってください!
D　はい!　それにしても、まさかYoshitakaさんと対談させてもらえるとは思いませんでしたよ(笑)。
Y　うん、そこなんだけど、前回のトップランカーには開発側からほとんど何もしてあげられなかったのね。でも、やっぱりトップランカーの座を勝ち取った人には相応の特典があるべきだと思うんですよ。トップランカーになればこんなことができる、してもらえるってのが分かれば、自然とトップランカー自体の価値も高まるわけじゃないですか。
D　そして次回のトップランカー決定戦のレベルがより上昇する、と。
Y　そうなってくれればこちらとしてもうれしいし、純粋にトップランカーと一緒にできることを探す、というのも楽しいですし(笑)。例えば、トップランカーを擁する岩手へライヴしにいく、なんてことも不可能じゃないんだよ?
D　すごくうれしいんですけど、せっかくですのでもっとニーズの多い場所でやってください(笑)。

DJ Yoshitakaの「満腹だと集中力鈍らない?」という問いに、DOLCE.が「自分は余り気になりませんが、よくそういいますよね」と答えるなど、"ゲーム"へのアプローチに関する問答も。

負けず嫌いであることの重要性

Y　それにしてもすごかったね、トップランカー決定戦での活躍。ⅡDXにあれだけ打ち込めるんだから、ほかのことだって極められる気、しない?
D　うーん、ゲームはゲームだと思います。
Y　お、リアリストだ(笑)。
D　ゲームはゲームで楽しく遊べればいいかなと。
Y　なるほど。じゃあ、ⅡDX以外のゲームはやるの?
D　ギタフリとかドラマニとか、BEMANIシリーズは大体やってますよ。その分、最近音ゲー以外はあんまりやってませんね。
Y　そうかそうか。まーあれだけ光るんだからどのBEMANIシリーズもうまそうだなぁ(笑)。そういえば、ⅡDXはいつからプレイしているの?
D　もともと五鍵盤のころからやってたんですよ、友達に勧められて。ⅡDXを始めたのは『8th style』の後半ですね。それで……。
Y　気付いたらトップランカーになってたと(笑)。
D　いやちょっと、端折り過ぎですよ(笑)。もともとうまくなりたいっていうのを重視してプレイしていたわけではないんです。でも、やっぱり途中で壁に当たるじゃないですか。そのたびにそれはもうがっつり練習しちゃうんですよ、自分。
Y　負けず嫌いだ(笑)。でも、何に関しても負けず嫌いは大事だと思うよ。だって、DOLCE.君がだれよりも負けず嫌いだったからトップランカーになれたわけじゃない?
D　いえ、大会に関しては運もあると思います。
Y　堅い(笑)。生粋のリアリストだ(笑)。でも、プレイの量は裏切らないと思うよ。
D　ええ、それはもちろんそうだと思います。トップランカー決定戦に向けて練習も相当しましたし。
Y　負けず嫌いが努力を生む、良い話だ(笑)。

TOP RANKER

トップランカー決定戦2008に東北代表として出場して見事優勝を果たす。スコア能力はもちろん、フルコン能力も非常に高い岩手のプレイヤーである。最近、前号ではつながっていなかった『嘆きの樹』のフルコンを達成したとのこと。

DOLCE.の音楽的なルーツに迫る？

Y ではここでDOLCE.君に質問!! IIDXで好きな楽曲を教えて!!

D そうですね、『LAB』とか『Feedback』、『LASER CRUSTER』あたりかなぁ。中でも『LASER CRUSTER』は曲も譜面も大好きで、トップランカー決定戦の決勝で選ぼうとしてたくらいなんですよ。

Y DOLCE.君なら決勝で『Sense 2007』を選んでくれると信じていたんだけどなぁ（笑）。ほら、難しい割りにみんな練習してなさそうじゃない？

D まぁ確かに（笑）。

Y それにしても、ターウー（歌モノ）とかじゃなく、ストイックなインストモノが好きなんだ？

D どちらかといえば。特にL.E.D.さんの楽曲が好きですね。

Y なるほどなるほど。よし、それじゃあL.E.D.さん呼ぼうか。（携帯を手に）……もしも～し、L.E.D.さん？

D え？ そんな、マジですか？ ちょっと、やり過ぎですよ（笑）。

Y ……来てくれるってさ。やったね！ ドルチェッチ（笑）。

まさかのL.E.D.登場！

[illegible]&L.E.D.のサイン入り[illegible]トラック14」を手[illegible]「めちゃくちゃう[illegible]す!」と感激をあらわに

DJ Yoshitaka、まさかのテレフォンショッキング!! 固い握手を交わす二人は、DJ Yoshitaka曰く「ストイックなところがそっくり」だそう。

驚愕のコラボレーション企画、発動!？

Y 最初の話に戻るけど、トップランカーと開発スタッフでのコラボレーションができたら面白いと思うんだ。で、DOLCE.君何かやりたいことない？

D えっと、そうですね。やっぱり譜面を作ってみたいですね。

Y DOLCE.君特製譜面か。穴冥を超える超高難度譜面になるのかな？

D いえ、楽しくたたけるものがいいです（笑）。BPM150くらいでズレがあんまり無い譜面を作ってみたいですね。でも、やるとなるとやっぱりほかのプレイヤーの評判が怖いなぁ。

Y いやいや、若いんだからできることはどんどんやっちゃった方がいいよ！ それに、評判うんぬんより話題になることの方が大事だよ。

D そうなんですか、ありがとうございます。

Y 譜面もいいけど、例えばコラボ曲とかどう？

D え？ 音楽ですか？

Y そうそう、何か楽器とかできない？ あ、歌でもいいよ（笑）。DJ Yoshitaka featuring DOLCE.（笑）。

D いや、楽器なんてできませんし、歌なんてもう絶対に無理ですよ（笑）。無理というか嫌です（笑）。

Y 大丈夫！ いけるって！ ついでに譜面も作って、しかもダンスとか踊ってムービーにも出演しちゃうってのもいいね！

D 絶対嫌です（笑）。

Y う～ん、どこまでもリアリストだなぁ（笑）。じゃあ決めた！ 読者投票ってのはどう？ 投票が一番多かったパートを演るの（笑）。……多分歌とムービー出演になるだろうけど（笑）。

D ひどい（笑）。ただのネタじゃないですか（笑）。

『Military Splash』などで培われたDJ Yoshitaka氏のトークテクニックは流石の一言。結果、対談は終始和やか、というよりも完全にお笑い的なノリになっていたのが印象深い。

突然発案されたコラボレーション企画の内容にDOLCE.は終始苦笑い。とはいえ、Yoshitaka共々常に楽しく時に熱く語る様は、IIDXを愛する者に年齢やアプローチの違いなんか関係ないことを改めて教えてくれた。

ARTIST

DJ.YOSHITAKA

聴いた者の耳を捕らえて離さない極上のメロディセンスを活かし、熱くアガる歌モノをメインに手がけるIIDXの看板アーティストの一人。IIDXがIIDX足るゆえん、その一つとして数えられる"ゴージャスさ"を巧みに演出するテクニシャンである。

BEMANIトップランカーを徹底分析!

BEMANI トップランカー決定戦2008

KONAMI OFFICIAL

トップランカー決定戦2008の覇者に迫るこの企画。
第二回はポップンミュージックからLifullを紹介だ!

INTERVIEW with TOP RANKER

独自のプレイスタイルで他を圧倒したトップランカー

Lifull

(pop'n music 15 ADVENTURE)

PROFILE

ポップン15のインターネットランキング2の高難度コースで突如上位に食い込んだことでその名を知ったプレイヤーも多いだろう。彼は独自のプレイスタイルでポップン・ⅡDXを両立させ極めていき、『BEMANIトップランカー決定戦2008』においてⅡDXではファイナリストに、そしてポップンではトップランカーの栄光に輝くこととなった。

最終決勝の心境を改めて振り返る

——まずは、BEMANIトップランカー決定戦2008優勝おめでとうございます。

Lifull ありがとうございます。

——トップランカーで優勝してみての感想はいかがでしたか?

Lifull とりあえず、こういう大会があったら優勝できるようにうまくなりたいと思いながら今まで頑張ってきていたので、優勝できたのはすごくうれしいですね。

——当日の『クラシック11』、『グランジデス』、『IDM』の決勝の三曲ですが自信はありましたか?

Lifull 自分が選んだ『グランジデス』は結構自信がありました。安定してスコアを出せる曲ですので。

——勝ちにいったわけですね。

Lifull 勝ちにいきましたね。なんとなくほかの二人のプレイヤーも勝ちにきそうな感じだったので、自分もそういう選曲でいきましたね。あと、大会だから簡単で楽な曲を選んでも見せ場が無いし、ちょっと癖のある曲を選びました。

——今大会の出場者の中で注目していたプレイヤーはいましたか?

Lifull 二位だったCODA $さんですね。ポップンのうまい人の実力とかはあんまり分からないんですけど、CODA $さんは「絶対うまい」っていうのは分かっていたので、「やっぱり来た」っていう感じでしたね。

——そういえば、決勝当日に指に包帯を巻いていたように見えたんですが……。

Lifull あれは前日に練習をやり過ぎて痛めたんです。決勝当日にポップンをやっていたらちょっと血が出てきたので、さすがにボタンとかに支障が出てくると思ったので包帯を巻きました。

Lifullのルーツと独特のプレイスタイルに迫る!

——初めてポップンミュージックをプレイしたのはいつごろだったのでしょうか。また、プレイしていてここが面白いって思った部分を教えてもらえますか?

Lifull 自分は初代ポップンからですね。それで「オジャマ」っていうシステムがあるじゃないですか。その「オジャマ」の中で「エキサイト」っていうのが面白かったんですよ。ポップンは「オジャマ」が面白いです。ただ、あまりにも難しいおじゃまを付けると何もできなくなるから、実力に合わせて、選択していますね。

——ポップンシリーズで好きなタイトルはなんでしょうか?

Lifull 地元のゲーセンにポップン9が入って、それから本格的にプレイしたので、ポップン9ですね。

——思い入れが深い曲とか多そうですね。

Lifull そうですね。オイパンク0で「これは一生できない」って思ったりしましたね。かなりあきらめそうになったりしました(笑)。

——Lifullさんにもそういった時期があったわけですね。では、好きな譜面や得意な譜面というのはありますか?

Lifull あんまり意識してはいないんですが、自分はズレ譜面がほかの人より得意みたいですね。逆に同時押しが多い曲とかはほかの人よりちょっとスコアは低めなんですよ。

——ポップンを始めたころからトップを目指すようなプレイスタイルだったんですか?

Lifull そうですね。ゲームは一番上の難度をクリアしないと気が済まない性格なので、とりあえず全曲クリアできればいいなって思いながらプレイしていました。スコアは本当に後からですね。最初は

Lifull氏選曲の『グランヂデス』。前半低速部分と後半の交互押しにおいてのCOOL率で勝負が分かれる。

『IDM』はポップンの高難度譜面におけるすべての要素が凝縮されている。総合力勝負だ。

速度変化が激しい上、COOLを取り続けるのが困難な『クラシック11』。最後の最後までの集中力が求められる。

全然意識していなかったです。

――プレイスタイルについてお聞きしますが、最初からビートポップ君を使っていたのですか？

Lifull　そうですね。最初は普通のポップ君でプレイしていたんですけれど、ビートポップ君にした瞬間に難しい曲がクリアできるようになったので、それからはずっとビートポップ君ですね。普通のポップ君でもできるんですけれど、視覚的に判定がよく分からなくなるんですよ（笑）。

――ポップンはⅡDXと違ってランダムを付けづらいゲームですよね。

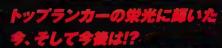
Lifull　そうですね。ボタンが離れてますし。自分の手が結構小さいので、赤と白のボタンを片手で同時に押せないんですよ。だから、あまり使えないですね。

――ボタンの押し方としては指押し傾向に感じましたが、最初のころから指押しだったのでしょうか？

Lifull　そうですね。最初からそういう押し方だったと思います。

――手が小さいのに指押しというのは難しいと思うんですけれど、なにか練習曲とかはあったりしますか？

Lifull　練習はスーパーランダムを使って同時押しが多い曲をやっていますね。そうすると指じゃないと押せない配置が出てきたりしますので、そういう曲をプレイして練習しました。

トップランカーの栄光に輝いた今、そして今後は!?

――現在、ネット対戦が始まりましたが、もうやっていますか？

Lifull　やっていますね。最近はみんなうまくて、結構ヤバいですよ。でも、すごいスコアを出す人と当たったりすると楽しいんですよね。一曲目で負けると一気に次の曲でスコアが上がったりすることがありますし。

――トップランカーになって、これからの目標というものはありますか？

Lifull　これからは、好きなようにやっていけたらいいな、と思います。ポップンには好きな曲がかなりありますし、昔の曲をたまにやって良い曲を探すというのも楽しいです。

――では、最後にトップランカーを目指すポップンミュージックのプレイヤーにアドバイスがありましたらどうぞ。

Lifull　好きな曲があれば、それを集中して頑張ることですかね。だれよりもうまいっていうぐらい、その好きな曲をプレイし続ければうまくなると思います。ただし、トップを目指すのも大事だけど、あまり気を入れすぎないように、楽しむことを忘れないでプレイしてほしいです。結果は後からついてきますので。

トップランカー分析

～Lifull 編～

トップランカーたるゆえんを追求したときにやはり大会に向けての用意として必要な要素として、当日の勝負強さ、そして日々のプレイの積み重ねというものが挙げられる。その点についてLifull氏のコメントからさらに彼を分析してみたいと思う。

まずはインタビュー中にもあったように、文字通り血のにじむような努力が感じられる。ほかのプレイヤーの選曲予想をし、対策をしっかり立てて臨めたからこそ決勝の全曲で1位をとるといった結果に結び付いたのだろう。そして最終決勝当日の心境をさらに聞いてみると、「緊張はあんまりしなかったですね。」とのコメント。コナミの公式大会で全国から猛者が集結し、さらには大勢のギャラリーが居る中でのプレイだったが、落ち着いてプレイができたということがスコアの差になったのだ。一発勝負で結果が出てしまうため、練習したことをいつも通りにやる難しさがこのトップランカー決定戦にはあるのだろう。しかしそれを克服したプレイヤーは大きなアドバンテージとなる。

次にそのトップランカーへつながる道のりについてもピックアップしていこう。彼のほかのプレイヤーとの大きな違いとして、プレイスタイルが挙げられる。自分のやりやすいスタイルを見つけられていると上達速度も違ってくる。また、上位を目指すために必要不可欠なこととしてモチベーション維持がある。それについて聞いてみると「イメトレですかね。あとはちょっとゲーセンに行くペースを控えめにすると、プレイしたくなって調子が良くなってきたりして、そういうので維持し続けられたと思います。」とのこと。彼の場合、プレイ間隔も重要な要素のようだ。結局のところ一人ひとり高いスコアを出すためのキーポイントは違うので、その中で自分に合うようなやり方を発見し、それを極めることによってトップランカーに一歩一歩近づくことができるのだろう。

最後にLifull氏が残してくれた「好きな曲を楽しみ、そして極めることが上達につながる」という言葉にトップランカーであるための要素すべてが集約されているのだろうと感じた。栄光を称えつつ、今後の活躍にも期待したい。

ギタドラ最新作ついに稼動!

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity

待望のギタドラ最新作「Rock to Infinity」がついに稼動! 今月は、これを機に始めてみたい方にトップランカーへの歩み方を伝授! さらに、前作から好評の「GRAND PRIX」、また期待の新曲を紹介するぞ!

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日：2008年6月18日
■使用基板：—

初心者からステップアップ! 目指せトップランカー!!

ステップ1 最初はどうやってプレイするかもよく分からないだろう。そんなときは、まずは簡単な曲がそろっている「BEGINNER」をプレイしよう。ここでギタドラそのものに触れながら、操作に慣れていくといいだろう。

ステップ2 プレイの仕方が分かってきたら、今度は「STANDARD」に移行しよう。ここでは、自分にあわせた難度の曲を選ぶことができる。好きな曲・やっていて楽しい曲をプレイしながらギタドラを楽しんでほしい。また、自分の限界に挑戦し、腕を磨くのもいいぞ。また、「STANDARD」では、コマンドで自分にあわせたプレイオプションを選ぶことができる。プレイの際に便利なので覚えておこう。

ステップ3 「STANDARD」でプレイした曲の評価が高ければさらに、もう1曲プレイできる「EXTRA STAGE」に突入するぞ。普段の曲以外にも、ここでしか現れない曲もあるので、ぜひプレイしてみよう。

ステップ4 「STANDARD」でテクニックを磨いたら、「BATTLE（全国対戦）」をプレイしてみよう。通信を利用して、全国のライバルとスコアを競うモードで、ついつい熱くなってしまう。対戦するときは、自分のとっておきの曲を選ぶようにしよう。

ステップ5 ギタドラに自信が持てるようになったら、全国のギタドラプレイヤーを相手にその腕前を競い合うことができる「GRAND PRIX」に挑戦しよう。それぞれにルールの違う大会が開催されており、自分の実力を知るのにも、うってつけだ。また、初心者から上級者まで、幅広く楽しめる大会が用意されているため、自分のレベルにあわせて大会に参加できる。得意なジャンルの大会では、ぜひ上位を目指してみよう。

ステップ6 ここまでに紹介してきた、さまざまなモードをプレイし、スキルを高めていこう。ギタドラを楽しみながらプレイし続けることが、目指すトップランカーへの近道だ!

ドラムマニアは、本物のドラムのような五つのパッドと足元のフットペダルを使ってプレイする。まずは、プレイの仕方を丁寧に教えてくれる「BEGINNER」から始めよう。

ギターフリークスでは三つのボタンとピックでギターを弾くようにプレイできる。ドラムマニアと同様に「BEGINNER」で、ピックを弾くタイミングなどを教えてくれるのでプレイしておこう。

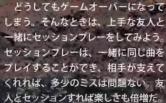
Mr.Rockの初心者Q&A

いつも通り、ギタドラをプレイするためにゲーセンに行くと、見覚えのある奴が……。よく見るとそいつは小・中と仲の良かった幼なじみだった! どうやらギタドラに興味はあるようだが、分からないことだらけらしい。そういうことならこの俺、「Mr.Rock」に任せとけ!

イラスト:森茶

難しくて、すぐゲームオーバーになっちゃうんだ……。

そんならセッションプレーだな。俺が支えてやるぜ!

どうしてもゲームオーバーになってしまう。そんなときは、上手な友人と一緒にセッションプレーをしてみよう。セッションプレーは、一緒に同じ曲をプレイすることができ、相手が支えてくれれば、多少のミスは問題ない。友人とセッションすれば楽しさも倍増だ。

ドラムでバスがいっぱいきたら、よく分からなくなっちゃって……。

「AUTO」を使ってみるか? 難しい曲の練習にも使えるぞ。

慣れないうちは、足元のペダルを踏むのと同時に、パッドをたたくという動きが難しい。そんなときは、コマンドの「AUTO」を使ってみよう。練習に最適だ。今作では新しく、ドラムには「AUTO H＋B＋C」、ギターに「AUTO NECK」と「AUTO PICK」が追加されている。

素早く引かなきゃいけないところが間に合わない……。

ギターはオルタ、ドラムならクロススタイルができるといいぞ

ギターならオルタ（上下交互にピックを弾く）、ドラムならクロススタイル（手を交差させ、右手でハイハット、左手でスネアドラムをたたく）でプレイしていると見栄えがよい。どちらも難しい曲をプレイする際に大事な技術だ。見た目を気にしない人も練習して損は無い。

カードって持ってると何かいいことあるのかな?

そりゃそうだ。自分の腕前の上達も数値で見られるんだぜ。

カードを持っていれば、プレイした曲の評価を数値化したスキルポイントを見ることができる。そのほかにも、自分の情報を登録したり、クリアした曲が一目で分かったりと、良いことばかり。「GRAND PRIX」に参加するのにも必要なので、持っておくといい。

DrumManiaV5 Rock to Infinity
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法　：5パッド＋フットペダル
■発売日　　：2008年6月18日
■使用基板　：

GRAND PRIX開幕！　さらに新曲も!?

GRAND PRIXに参加しよう!

前作から好評の「GRAND PRIX」は「Rock to Infinity」でもプレイすることができる。今作では、7月の頭から最初の大会が開催され、初心者から上級者まで、それぞれにあわせた大会が数々開催される。ここでは、開幕となる7月の頭から中旬にかけて開催される大会を紹介するぞ。積極的に参加して、君もグランドチャンピオンを目指そう！

まずはこのGRAND PRIXから参加しよう!!
わかば杯

SKILLが200未満の初心者プレイヤーのみ参加可能で、「先日始めたばかり」というプレイヤーでも参加しやすいのが大きな特徴だ。まだまだ腕には自信が無いという方も、積極的に参加して腕を磨きつつ、大会の空気を感じてみよう。課題曲は4曲で、その合計のスコアで競い合う。

真っ先に新曲をプレイするなら!
GRAND PRIX開幕戦

「GRAND PRIX」の開幕を告げる大会だ。この大会を境に期間中は続々と大会が開催されるぞ！　ここでの課題曲は、なんとV5の新曲のみで構成された6曲。そのうちの上位4曲の合計スコアで争う大会だ。

ほかにも大会を開催するぞ!

ギタドラ感謝祭

前作からの引継ぎでカードを使っているプレイヤーが対象。前作をプレイしていれば、この大会に挑戦できるぞ。課題曲6曲の中で上位4曲の合計スコアで競い合うぞ。

Rock to Infinity杯

前作で開催されたRock×Rock杯と同じように、すべての曲のスコアを合計して競う大会だ。課題曲といえるものはないので、好きな曲、得意な曲のスコアも対象だ。

前作からの変更点

今作の「GRAND PRIX」は開催期間が区切られている。期間中は「GRAND PRIX」を、それ以外はほかのモードをメインに遊ぶといいだろう。

期待の新曲Pick up

ここでは今作の中でも注目すべき新曲をピックアップ！　それぞれの特徴を紹介していくぞ。今後も新曲は続々登場するので要チェックだ。

解禁曲も登場!?

中央のムービーは、「El Dorado」と同じキャラクターのように見えるが……。TAGの新曲なのか気になるところだ。

鏡花水月楼　BPM175

GUITAR	BASS	OPEN
35/61/69	30/47	36/63/69

DM難度	25/42/66

ご存知「TÉЯRA」とオリジナリティー溢れる「宇宙戦艦NOIZ」がコラボレーションした新曲が登場。独特の世界観で、今までの「TÉЯRA」とは一味違う新しい1曲となっているぞ。

キャッチーなサビに惹きつけられる1曲。ちなみに、この鏡花水月楼の情報やPVは「TÉЯRA」の公式サイトで見ることができるので要チェック。

からふるぱすてる　BPM186

GUITAR	BASS	OPEN
20/44/63	21/38	20/44/64

DM難度	26/48/76

アップテンポでポップな曲調と可愛らしい声があわさって、聞いていると楽しくなってくる1曲だ。難度もそれほど高くないので、だれにでもプレイしやすいのも特徴の一つだ。

ki☆kiは、この曲がギタドラに収録される初めての楽曲だ。こういった曲が好きなプレイヤーは今後どういった楽曲を発表するのかに注目してほしい。

SPECIAL STAGEとは?

「EXTRA STAGE」に突入すると「White tornado」と、「ancient breeze」の2曲が現れる。さらに、このどちらかをPERFECT95%以上でクリアすると「SPECIAL STAGE」が登場！　それをクリアすれば「Memorial Train」の称号を得られるので、今の内に獲得しよう！

いやなあのカードに対策!

三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：12月中旬
■使用基板：LINDBERGH

システム解説、Ver.3.02変更点リスト、英傑伝攻略などの情報を携帯でもチェック!

槍撃ダメージと陣略に迫る!

三国志大戦データMANIAX

今回検証するのは槍撃と二つの陣略。その性質についてはいまだよく知られてないことも多い。今回の記事を読んで、それぞれの能力を存分に活用しよう!

槍撃vsワイパー どっちが強い!?

●無敵槍は直に当てるべし!

槍撃を繰り返し当てる場合と、無敵槍部分を連続で当てた場合、どちらが相手の兵力を早く減らせるのか……? 結論から言えば無敵槍のみをヒットさせたほうが槍撃を繰り返すより減りが早いのである。

また、槍を左右に振らず、停止した状態で無敵槍部分を当て続けても、槍撃を連続でヒットさせるよりも早く兵力を減らせるのだ。

槍撃は、基本はあくまで槍のリーチを延ばし、相手の騎兵の突撃をけん制するのを目的とするのがいい。

ただし、槍撃ヒット後に無敵槍部分をしっかり当てれば、槍撃と無敵槍を合わせたダメージを与えることも可能。その分相手と接触しやすくなるので、自軍の槍兵をほぼ無傷で高いダメージを与えるのは無理であることは覚えておこう。

武力10の武将で逃げる武力1の武将を追って!! 無敵槍のみなら倒せるが、槍撃では倒せないぞ。

運用例

以上のことから、槍撃の有効な運用法は、無敵槍を延ばして迎撃を取りたい場合や、槍撃を出さないと届かない距離で敵部隊を追いかけるときなど、ピンポイントで出すことだ。以前のように、停止した状態で交戦する際には、槍撃を繰り返して出すよりも、ワイパーでダメージを当てた方が、ダメージ効率がいいぞ。

遠弓系計略&陣略を検証

●陣略の遠弓は少し短い!

軍師【R】呂蒙の「遠弓撃陣」は、弓兵の射程を延ばす呉ならではの陣略。射程は、ミニマップで見ておよそカード1枚分程度延長される。

また、計略の遠弓戦法と比べてみた場合、さらにおよそカード1枚分ほど遠弓戦法の方が射程が長いのだ。奥義ゲージマックスのときに陣略を使用した場合、対戦終了まで持続するので妥当な効果といえるだろう。

当然だが、計略と効果は重複するため、同時に使えばさらに射程が長くなる。「遠弓撃陣」を使うなら、ぜひデッキに射程を延長する計略を持つ武将を入れておきたい。

なお、余談ではあるが、「遠弓戦法」と、「遠弓麻痺矢戦法」の二つは、実は射程は同じ。その分「遠弓麻痺矢戦法」の方が武力の上昇値が低めになっているのである。

遠弓戦法と比べた場合はこの程度射程に差が生じる。きっちり射程を把握して運用したい。

運用例

まず、敵陣に入ることなくダメージを奪える小喬などが組み込まれていないのならば、敵城前まで射撃が届く位置に遠弓撃陣を配置したいところ。遠弓撃陣の効果範囲のギリギリの位置に立つことを考え、自城よりも少し前ぐらいに配置するといいだろう。あまり前過ぎると簡単に敵に距離を詰められてしまうので注意。

回復奮陣に新事実

前回紹介した回復奮陣だが、調べた結果新たな事実が判明。その効果は、「回復の舞い」などと違い、「攻撃をする、攻撃を受ける、そして攻城中は回復しない」というものになっている。簡単に言うなら、「歩きながらも募兵できる効果がある陣略」といったところである。

そのため、陣略を設置した場所でも、敵武将と乱戦したり、攻城をしていた場合、陣略の効果は発揮されない。この陣略を使う上で重要なのが、「乱戦する武将と乱戦しない武将を分けて動かす」ことだろう。

味方が戦っている間に回復し、傷ついた味方と入れ替わりつつ戦えば、味方が撤退する確率は減少する。あまり敵武将と密着しないようにして、すぐ後退できるようにしたい。

また、騎兵であれば、連続突撃を行なうだけで助走中は兵力が回復する。敵武将と接触する時間をなるべく減らして、陣略の恩恵を受けられるようにするといいだろう。

運用例

敵との乱戦中・攻城準備中は、回復奮陣による回復が適応されないことから、敵城前に配置するのは得策ではない。回復奮陣は、自城まで帰ること無く前線で回復できる「自城と同等の場所」と認識しよう。となると、理想はフィールド中央付近に配置することだ。敵城前から敵の弓部隊の攻撃がギリ当たらないような位置が理想的。前すぎるとすぐに距離を詰められてしまうので、その効果を生かしきれないことも。回復奮陣を絶妙な位置に配置しておけば、敵と交戦した後、痛みわけの状況となった場合、こちらはラインを上げた状態で回復できるため、敵よりも有利に、早く体制の立て直しを図ることができるぞ。

1枚のカードにスポットを当て、しっかりと対策！

カード対策講座

今回はデッキ単位の対策ではなく、デッキパーツとして組み込まれることの多いカードをピックアップして対策していこう。

魏

【R】賈詡

離間の計

非常に強力な妨害計略である「離間の計」。その対策として何よりもまず重要なのは、効果範囲を熟知すること。バージョンアップで範囲が今までより

対策
- ●計略範囲を把握
- ●部隊を分け運用
- ●「浄化の計」で無効化

も広くなっているので、きっちり把握しておこう。その上、主力を二手に分けるなどして、的を絞らせないようにするといい。状況次第では逆に割り切って使わせるのも一つの手。士気差を活かしたカウンターを見込めるなら、多少の犠牲は無視しよう。「離間の計」を食らった場合、その中で足止め役とすべき武将を迅速に判断し、できる限り主力を逃がすようにしたい。直接的な対策となるのは、「浄化の計」。【UC】張紘を組み込むことで対策できるぞ。

[illegible]と、賈詡が対峙できるようにするとベスト。

【UC】曹仁ほか

神速戦法

移動速度を上げ、突撃を繰り返すことで1部隊でも高い殲滅力を誇る「神速戦法」。そんな「神速戦法」を持つ武将を相手にする上で、最も怖いのは敵城付近まで攻め込んでいる状況かつ、互いに使える士気が4しか無い場合。互いに交戦して兵力を消耗している場合、神速戦法だけで全

対策
- ●槍兵でのけん制
- ●対象武将を早めに撃破
- ●雲散系計略で無効化

滅に追い込まれることも。槍兵が居る場合は、しっかりとけん制できる体制を作って置くことで、被害を最小限に抑えつつ士気差を出せる。槍兵が居ない場合は、「神速戦法」を持つ武将を早めに撤退させるようにしよう。もう一つ注意すべきは壁一発のリードしか奪ってない場合。最後の最後で神速戦法による攻城を決められないようにしたい。完全な対策としては「雲散の眼光」や「雲散の計」が挙げられる。

[illegible]居ない状態だと、好きなように暴れられてしまう神速戦法。

【R】龐統

連環の計

移動速度を大きく減少させる強力な「連環の計」。範囲も広く、効果時間も長めなので、油断しているとあっとい

対策
- ●計略範囲を把握
- ●部隊を分け運用
- ●「浄化の計」で無効化

う間に勝負を決定づけられてしまう。まずは「離間の計」同様、効果範囲の熟知が必要。実は真ん中と両サイドに完璧に分ければ同時に効果範囲内に入ることは無い。ただし、その場合は各個撃破に注意。とはいえ、【R】龐統は中央に居ることが多いため、【R】龐統を守るべく、敵の主力は中央に居ることが多いので、両サイドは簡単に撃破されることはない。的を絞らせずに進軍することが攻略の糸口だ。

[illegible]をまとめて範囲に入れられてしまう。

【SR】諸葛亮

八卦の戦計

4種の使い分けができる「八卦の戦計」。一部隊掛けは、武力自体はほとんど変わらないので、できるだけ士気を使わずに、兵力の白い部分を削り、多少の犠牲を払ってでも士気差を出すことを考えよう。2部隊掛けは兵軍連環以上の移動速度減少効果を与えれば、

対策
- ●計略内容を把握しそれぞれに対処
- ●敵部隊を減らす

突撃オーラが出ないので、それらを考慮した立ち回りを心掛けるといい。注意すべきはカウンター気味に使われることだけだ。3部隊掛けは計略コンボとして使われることが多く、計略を受け付けないため、具体的な対策はない、ガチンコ勝負となるぞ。4～7体がけに対しては、こちらも強化すれば、多くの場合武力面で勝るので、あせらず武力差を活かしてきっちりとダメージを与えよう。

武力が大幅に上がるのは2部隊掛けのみ。それ以外は低武力から先に倒していこう。

【R】周瑜

赤壁の大火

効果範囲も広く、ダメージ計略の中でもトップクラスの威力を誇る「赤壁の大火」。縦長の範囲なので、まずはその効果範囲を覚えよう。1列に並ばなければまとめて焼かれることはないので、分散して戦うのが鍵と

対策
- ●部隊を分散し的を絞らせない
- ●反計で計略を無効化

なる。呉軍は総武力が低めのデッキが多いので、分散しても各個撃破されることは少ないはずだ。

分散しても、その効果範囲の広さから2部隊は焼かれてしまう、という状況がほとんどなので、高知力の部隊をまとめるなどして、的を絞らせないようにしつつ、焼かれても被害が少ない位置取りを心掛けよう。【R】荀彧の「玄妙なる反計」があれば、範囲が酷似していることもあって、封殺することも可能。反計が成功した場合、士気差も出せるので完全なメタカードとして機能するぞ。

低知力1部隊だけを離して、おとりとして計略を使わせるのもあり。相手が迷っている間に撃破だ。

【UC】魯粛

突撃兵召喚

真っすぐ敵城に向かって突進する武力6の歩兵を、任意の方向に召喚できる「突撃兵召喚」。士気4とお手軽で、撤退するまで戦力として機能し、撤退後は再び召喚できるという便利な計略だ。その用途はさまざま。単純な戦力として、攻城力の底上げ、釣り役など、その汎用性が高く評価され、若葉デッキを中心に広く活躍している。最も有効な対策は【UC】魯粛

対策
- ●魯粛を撤退させる
- ●騎兵での突撃
- ●ダメージor妨害計略

自身を撤退に追い込むこと。突撃兵を召喚されたら、1部隊だけ攻城を阻止するために向かわせ、ほかの主力部隊で魯粛を狙いにいこう。突撃兵を撤退させる前に魯粛を倒しにいくのがポイントだ。魯粛の武力は低いため、集中攻撃すれば容易に撤退させることができる。どうしても突撃兵のみ相手にしなければならに状況では、騎兵の突撃が有効。あくまで歩兵なので、突撃には弱く、連続突撃を仕掛ければ低武力の武将でも勝てるだろう。また、知力が1なので、ダメージ計略でも一蹴できるのも覚えておこう。

突撃兵は最小限の部[illegible]で魯粛を倒してしまえばいい。

群雄

【SR】左慈

変化の術

敵の中で最も武力の高い武将と同じ武力になるという一風変わった「変化の術」。士気3で使用でき、その効果時間も長いため、元の武力の低さを補って余りある強さを発揮。「変化の術」は、知力はそのまま変わら

対策
- ●騎兵での突撃
- ●強化計略の使用を控える

ず、9のまま。兵力が減っている状況ならまだしも、基本的にダメージ計略や妨害計略はあまり効果がないので、あせって撃ってしまわないように。付け入る隙はやはり歩兵という点。騎兵の突撃を繰り返せば武力差があってもなんとかなる。相手にする上での注意点は、敵の体制が万全な状態での強化計略先撃ち。敵の足並みを崩した状態なら、【SR】左慈に変化されたとしても、どこかしら攻城をゲットできるし、カウンターも受けにくい。左慈以外の部隊を殲滅することが左慈攻略につながるぞ。

強化計略を使わず、妨害計略をメインに戦っていくことで、左慈の優位性は少なくなる。

【R】高順

陥陣営

士気3で、武力（自軍の城ゲージが少ないほど増加）と攻城力が上がり、防柵・櫓を一撃で破壊できる「陥陣営」。最後の最後まで逆転を狙える強力な計略だ。まず、完全な対策として機能するのが威力の高いダメージ計略。「落雷」や「赤壁の大火」などが挙げられる。また、「雲散の眼光」や「雲散の計」は、士気も同じで計略の効果も消せるので最低でも5分の状況に戻せるぞ。特に

対策
- ●城ゲージを削らない
- ●ダメージ計略で対処
- ●雲散系計略で無効化

【C】曹植は横弓で遠距離から攻城を遅らせることができるので、自城前に「鉄鎖連環」を敷かれ、城門で「陥陣営」を使われても、その「鉄鎖連環」の範囲外から【R】高順を止めることができる。

「陥陣営」対策として活躍してくれること間違いなしだ。デッキタイプの中で注意が必要なのは【SR】諸葛亮と組み合わされたデッキ。「八卦3部隊掛け」＋「陥陣営」のコンボは強力。相手が勝負を仕掛けてくるであろうタイミングを予測し、きっちり部隊を整えておき、早めにラインを上げて、高い位置で八卦を使わせるようにしよう。

少ない城ダメージで守りきる。高順の武力上昇値は少ないので号令などで対処可能。

大将軍覚醒!? 新着デッキ紹介

今回は一風変わったデッキを紹介。コスト1の攻城兵が増えたことにより、まさしく「大量生産」と呼ぶにふさわしい攻城兵デッキだ!

大将軍デッキ

『三国志対戦3』になり、兵種のコストなどが一新され、コスト1の攻城兵が多く追加、そして現バージョンではわずかに攻城ゲージの上昇速度が早くなった。これは……ヤツの出番に違いない! そう!「大将軍」こと【UC】張勲の出番である!

さてさて、デッキの内容はまず何はともあれ攻城兵を入れなければ話にならない。まずはコスト1の攻城兵5部隊を全部投入。そして、残ったコスト1.5分は大将軍のお供として募兵を持つ【UC】紀霊を採用。

さらに、無理矢理攻城するために軍師は【SR】周瑜を登用。どうせ大将軍しか使わない……否! 大将軍しか必要じゃないので関係無し! が、困ったときは【UC】紀霊の「多勢の攻め」も忘れずに。陣略は敵部隊にのみに当たるように城端のどちらかに設置しよう。

基本的な運用法は、とりあえず攻城兵を前に! そして、攻城兵が撤退したら「大量生産」! 基本はこの繰り返しをすることになる。

そして、攻城兵が敵に狙われたら、乱戦しているところに騎兵二人が突撃して少しでも敵兵力を減らそう。

当然、攻城兵だけで十分押し込めそうなとき、大将軍は無理をしないのが基本。一騎討ちなどで大将軍が撤退すると目も当てられないぞ。

うまく攻城兵を分散させ騎兵で各個撃破。相手のスキを突いて攻城を狙え!

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属
[UC]張勲	1.5	騎	5	2	募	大量生産(4)	地
[UC]紀霊	1.5	騎	6	4	募	多勢の攻め(3)	地
[C]雷薄	1	攻	4	2	—	落雷(6)	地
[C]陳蘭	1	攻	3	2	—	香車戦法(2)	人
[UC]袁術	1	攻	2	6	募	自爆(3)	地
[UC]楊弘	1	攻	1	7	—	隠密戦法(3)	人
[UC]黄月英	1	攻	1	8	魅	黄式加速装置(4)	天

対策

とにかく【UC】張勲を撤退させられるかが鍵。知力は低いので、ダメージ計略を使って撤退に追い込むのが安定した対策。

また、攻城兵を撤退させるタイミングをずらし、味方が兵力を回復する時間を稼ぎ、一気に号令などで巻き返しを狙うのも重要。相手の士気は6までしかたまらないので、士気差を生かそう。

なお、デッキに【C】麋夫人が居れば、「野戦の舞い」が有効。

fan114の風

三国志大戦との出会い

皆様、こういったコラムではお久しぶりでございます。急遽、呼ばれて飛び出たfan114であります。いや〜しかし、編集の楠瀬こと上田さんには困ったものです。「本誌の方でコラムが復活することになったから、よろしく」とかいきなり言うんですー。超久しぶりですから、僕も何を書いていいか分からないわけですよ(汗)。う〜ん——(数時間)。では、『三国志大戦2』、『3』から始めた、アルカディアを最近読み始めたという方も多いと思うので、僕についてちょっと話してみましょうか。

まずは、三国志大戦を始めるキッカケなどを話したいと思います。

そう、あれは3年ぐらい前のこと。格闘ゲームの『KOF』にハマっていたころの知人、関統さんに久しぶりにお会いしました。コワモテだけど超いい人という、よくあるパターンな人です。そんな関統さん、今はとあるゲームにハマり出したとのこと。ちょっとそのゲームを見てみないかとお誘いいただき、時間もあったので覗いてみることに。これが人生の転換期? となるわけです(笑)。

ゲーセンに着くと、何やら大きな台に座って、みんな必死に画面を見ながらカードを動かしているではありませんか。話を聞くと、三国志を題材にした、全国対戦がウリのオンラインカードゲームとのこと。はじめの印象は「難しそう」。覚えることも多そうだし、動かし方も勉強しなきゃいけなそうだし、ハードルが高いように感じました。でもね、物は試しということで、関統さんにカードを借りて1プレイしてみたんです。面白いの。残念だけど、面白いの。一気にハマりましたね(笑)。

それからは時間が許す限り大戦をプレイしまくりました。最初に引いたSRが張遼で、次が【SR】賈詡なんです。そのあと、【SR】呂蒙をはさんで【SR】龐徳。魏4との出会いは必然だった?(笑)

張遼や賈詡は、引いた当時、強いと言われるカードはなんとなく使いたくなかったので、許褚入りのバランス型の5枚大水計デッキでずっとプレイしていました。1品で伸び悩んでいる時に当時、交流があった♪王異♪君主が魏4で覇王になったとの報告を受けたのが魏4を使うようになったキッカケだったんです。

魏4を使ってみたら、一気に勝てるようになって、勝てるようになるとより面白くなるじゃないですか?

すると、プレイを助長させるわけですよ(笑)。そこでランキングを駆け上がっていく最中、アルカディアの編集の方から連絡があって、まずはインタビューを受け、徐々にライティングのお仕事もいただくようになって——今に至るというわけです。

そんなこんなで、「来月号からコラムリニューアルするんで」と言われたので、来月も『三国志大戦』に関する雑多なことお話できればとおもっています。今後ともよろしくお願いします♪

7.22サービス開始!

「三周年の宴」で発表されたリプレイ動画作成サービス「三国志大戦演舞場」が7月22日にスタート!

640×480の高画質リプレイ動画がダウンロードできるようになるこのサービスは、リプレイ動画のほかに携帯サイト「三国志大戦.NET」のようにプレイ経歴や君主カードなどをPCから閲覧可能になる。既存の携帯サービスを利用しているユーザーには、「三国志大戦演舞場」と連動した便利な機能も追加される予定だ。詳しい情報は公式HPにて近日公開予定!

リプレイ動画中、一騎討ちでは双方の結果が表示される! 頂上対決とは違うのだ!

三国志大戦HP　http://www.sangokushi-taisen.com/

最強最後の試練に挑め！

英傑伝兵書　超武之巻

「武錬の章」の全話をクリアすることで出現する超難関、「超武錬の章」。これを制覇せずして、「3」を極めたとは言えず！　今回は前半5話の傾向を分析していくぞ。

今までの定石だけでは勝てない！

超武錬の章ではほぼすべての話に特殊な制限が設けられており、愛用のデッキはまず使用できないと考えていい。さらにコスト無視の強大な敵軍が現れるので、各話ごとに徹底した対策を用意しないと、あっと言う間に開幕落城させられてしまう。なお、点数でも本章を極めたいという猛者は、右表の通り先日のバージョンアップで、英傑伝の得点計算の一部が変更になったので要注意。

バージョンアップで変更された得点要素

●敵部隊の撃破ごとの得点が200点から400点に変更

第一話　甄皇后軍

コスト1.5以下の武将しか使えない限定戦。「覇者の求心」はもちろん、舞いを踊られただけでも危険なので、甄皇后は騎兵などで常に狙うべきだが、舞いをつぶしに行くなら側に控える夏侯淵に要注意。神速系の計略で速攻突破を目指すといい。また、敵には低知力武将が多いので、伏兵攻撃や攻撃計略がいざというときに役立つ。

敵兵情報
①甄皇后（騎／武2・知6／無勢の舞い）
❷曹操（騎／武8・知10／覇者の求心）
③夏侯淵（弓／武8・知3／乱れ撃ち）
④典韋（槍／武9・知2／刹那の怪力）
⑤龐徳（騎／武9・知1／特攻戦法）

※❷は伏兵状態

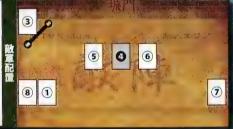
敵軍配置

第二話　鄒軍

武将コスト1の武将のみ使える限定戦で、敵軍に呂布が居るのが厄介。敵の数が多いので、伏兵よりは攻撃計略での撤退を狙おう。呂布だけ倒せばいいので「落雷」のほか、使用武将が攻城兵で敵を引き寄せる「自爆」や、ため始めても敵が逃げない「孫呉の炎」もアリ。迎撃は狙いづらく、また武力差が大きすぎて普段は効果が薄い。

敵兵情報
①鄒（騎／武2・知6／苦楽の舞い）
②呂布（騎／武10+・知1／天下無双）
③陳宮（弓／武4・知7／破滅的な献策）
❹張繍（騎／武3・知5／悪逆無道）
⑤張梁（歩／武5・知1／黄巾の群れ）
⑥裴元紹（騎／武3・知1／強化戦法）
⑦陳蘭（城／武3・知4／香車戦法）
⑧雷薄（城／武4・知2／落雷）

※❹は伏兵状態、②は自城スタート

敵軍配置

第三話　諸葛亮軍

計略使用禁止の限定戦なので高武力の構成で挑みたいところ。だが、伏兵が4部隊もいるので、知力が低い武将を守るために、1部隊は高知力武将（できれば騎兵）が欲しい。開幕片側から攻め上がって攻城を決め、あとは守りに徹すれば安定する。騎兵対策の槍兵が2部隊以上、加えて許褚などの高武力弓兵が居ると役立つ。

敵兵情報
❶諸葛亮（槍／武3・知10／八卦の戦計）
❷龐統（槍／武1・知9／連環の計）
❸徐庶（騎／武4・知9／落雷）
④姜維（槍／武7・知7／挑発）
❺馬謖（槍／武5・知7／挑発）
⑥馬超（騎／武8・知3／一騎当千）
⑦魏延（騎／武8・知4／唯我独尊）

※❶、❷、❸、❺は伏兵状態

敵軍配置

第四話　司馬懿軍

1部隊でも味方部隊が撤退すると、即座に敗北となる限定戦。伏兵だらけの上に武力もそれなりに高い敵武将が多く、伏兵は暴いた途端に集中攻撃を受けるので、高武力・高知力の武将で暴こう。回復能力が高い【SR】関羽などがお勧めだ。防柵の内側から高武力弓兵で攻撃しつつ、敵の伏兵が柵に当たるのを待つのも有効。

敵兵情報
❶司馬懿（騎／武6・知10／機略自在）
❷張春華（弓／武2・知8／隠密戦法）
❸賈詡（騎／武1・知9／離間の計）
❹于禁（槍／武5・知5／隠密戦法）
⑤張郃（槍／武7・知7／魏武の強兵）
⑥曹仁（騎／武6・知5／神速戦法）
⑦典韋（槍／武9・知2／刹那の怪力）

※❶、❷、❸、❹は伏兵状態

敵軍配置

第五話　孫堅軍

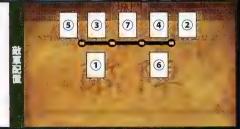
自城ゲージが50％で始まるため、【R】高順の「陥陣営」の出番。「天啓の幻」で自滅させるのが定石なので、孫堅は倒さずに放置し、弓兵を先に倒そう。自城前で「天啓の幻」を使われたら、一度城に退いた後、騎兵や歩兵で敵城に端攻めを狙うと、攻城中でも敵の何部隊かがそちらに向かうので、被害を抑えてカウンターが狙える。

敵兵情報
①孫堅（騎／武9・知5／天啓の幻）
②孫策（槍／武10・知5／雄飛の時）
③孫権（弓／武4・知7／若き王の手腕）
④徐盛（弓／武8・知8／援護兵召喚）
⑤太史慈（弓／武9・知5／遠弓麻痺矢戦法）
⑥凌統（槍／武8・知4／孫呉の武）
⑦韓当（弓／武3・知2／強化戦法）

敵軍配置

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

間もなく夏本番ですが、当方も負けじと赤壁あるいは長江に昇る日輪のごとく、投稿作品で燃え上がっておりますぞ！

（十品・宮城県　はるかさん）
☆荀攸殿の奥義発動！　荀攸殿は愚鈍な外見と伝わっておりますが、『3』では代わりに子供っぽさが出てますな。無邪気ながらも荘厳華麗なる妙技、刮目してご覧あれ！

（八品・埼玉県　椛月ここあさん）
Ⓗ愛らしき可憐さと大人の艶やかさ、いずれも完璧に備えておられる卞皇后様のお姿です。かような奥様の応援があれば、だれもが魏王になれそうですなぁ！

（英傑九品・奈良県　くりまんじゅさん）
Ⓗ皆の癒し系アイドル、甘様！　プライズでの艶姿やいかに⁉

両雄激突‼　といったところでしょうか。魏・蜀の存亡をかけて幾度と無くぶつかり合う稀代の２大軍師、史実では司馬懿に軍配が上がったわけですが、『三国志大戦』ではどちらが勝るのか⁉　いやしかし、なんとも言えない表情で描かれた二人がたまりませんな。二人が胸の奥に秘めているものは果たして……。

（勇将七品・石川県　ぺーた君
&英傑八品・神奈川県　PAYPAY君）

（八品・三重県　げおぶ子たんさん）
☆これは伝家の宝刀・やっておしまいのポーズ⁉　厳氏様には、なぜか無条件で似合う気がいたしますぞ⁉

（投稿帝六品・福岡県　皐月トミィさん）
☆呂布軍の面々に、懐かしの臧覇殿も合流⁉
実に個性が溢れすぎの面々ですなぁ。

（勇将九品・福岡県　赤松セリさん）
☆李傕&郭汜殿がついに仲直り……と思いきや⁉　ひそかに淵殿が排出停止版な点に愛を感じますな！

（九品・埼玉県　くて2uniさん）
☆某男性アイドルユニット風のお三方⁉　ん？　呂布殿は知力1ですが、張遼殿と高順殿は知力はツゲフゥゥ⁉（天下無双粛清）

（軍師九品・神奈川県　未虎さん）
☆お祭りの余興に、群雄の舞姫たちが衣装交換！　普段とはまた違う色香で、全武将は骨抜き確定ですな！

（軍師六品・石川県　チーパオさん）
☆今回の局地戦を制した、ひゃっは～最高潮の一枚！　どこからツッコむべきか悩ませる、これぞ群雄魂！！

二階級特進&特別称号「暴勇」贈呈

投稿募兵中！

「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿や企画案を募集中!　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを!　Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中!

DERBY OWNERS CLUB™ 2008 feel the rush Ver.1.1

始めるなら今だよ!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush

■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：2008年3月稼働（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH BLUE

Text：マンモス丸谷

アルカディアモバイルではDOC稼働店舗やHowto動画第2弾など大公開中!! 興味のある人は左のQRを携帯で読んでみてね。

Ver.1.1でどう変わった?

6月上旬に実施された『DOC』初のバージョンアップ。今回はそのVer.1.1で施された変更点を詳しく解説していく。ここで現バージョンならではのメリットを覚えて愛馬にフィードバック！きたるべきVer.2.0稼動までの『DOC』ライフを存分に楽しもう。

まだの人や始めたばかりの人にもチャンス！ その1

近親交配で代重ねのスピードがアップ!!

父馬、母馬が同じ近親であっても配合が可能になったのは、本作のプレイヤーには周知の事実であろう。加えて配合の効果自体が底上げされているため旧バージョンより速いペースで愛馬の能力がアップしやすくなっている。また遺伝のターンも適性遺伝（父馬か母馬どちらかの能力を色濃く継承）のほかに新種の適性パターンを追加。両親の長所を受け継いだパーフェクトホースや、思いがけない突然変異な仔が産まれるかも!?

配合効果の底上げは近親馬でなく、通常の配合で産まれた愛馬にも享受できる。スピーディーな育成を心がければ先頭を走る古参のプレイヤーを追い抜くことも夢じゃない!?

これまで

1代目 — 2代目 — 3代目 — 4代目

Ver1.1は性別さえ違えば初代と2代目を使って、すぐに親馬カードどうしで交配が可能になる。近親交配は実在馬どうしにも適応されているので、親馬選択の幅はかなり広がっている。

まだの人や始めたばかりの人にもチャンス！ その2

絶妙なバランス調整!!

近親交配以外にも新規プレイヤーが熟練者に対抗できるバランス調整がなされている。レース展開に大きな影響を与えているハンデの見直しだ。GⅠ以外のレースには賞金ハンデのほかに"能力ハンデ"が発生し、よりレースが拮抗するようになっている（従来よりオープン、GⅢ、GⅡの順でハンデが重くなっているようだ）。この能力ハンデに賞金ハンデが上乗せされるので、成長途中の馬でも逆転できる可能性が高まっている。逆に賞金を稼いだ愛馬を走らせる際は油断禁物。ある程度レースを吟味して出走させる必要があるだろう。

パラメーターが伸びやすくなったので、早い段階で愛馬の完成型に近づけられるようになった。的確な調教とえさやりで成長を加速させ、GI戦線に殴りこめ!

成長が早くなって勝ちやすくなったのはまぎれもない事実。しかしハンデの効果増大によって成長した馬で特にオープンレースを勝ち抜くのは難しくなっているようだ。

場外うま部 馬群突破の隠れたメリット:「DOC」スタッフ発のお役立ち情報をこっそり紹介。馬軍突破の能力には他馬を押しのけて突破、馬群の中に入ると体力消費を抑える効力に加え、無操作でもほかの馬にペースをあわせて上がっていくメリットがあることが判明。ペースアップ率はムチの有効範囲だとさらに上昇。体力を温存しながら上がっていくことが可能だ。

まだの人や始めたばかりの人にもチャンス！ その3

DOCターミナルもチェック!!

プレイヤーの『DOC』ライフをサポートするターミナルもパワーアップ。ムービー『ウマコといっしょに学ぶ愛馬育成教室』が追加され、本作のシステムを分かりやすくレクチャーしてくれるようになった。ベテランオーナーも初心に帰る、情報の漏れがないか確認、ウマコに萌えるなどの目的で、一度は目を通しておいたほうがいいだろう。なお『DOC2008』の各種ムービーはアルカディアモバイルでも観ることが可能なので、そちらでチェックしてみるのもアリだ。※ **ムービーが視聴できるのはdocomo、auキャリアの携帯電話です。**

なかなか特徴のある萌えボイスなウマコ。イラスト投稿などお待ちしております。

Ver.1.1総括

成長スピードのアップ、ハンデの見直しなど、ゲーム部分のバランスはライトな『DOC』プレイヤーが上級者に対抗できるように調整されている。感覚的にはデビューから安定して勝利できるまでの期間が5戦ぐらい短縮されている感じ。システムの恩恵に加えて発売から時間が経過し、ある程度落ち着いた環境でプレイできるのも追い風。上を目指すなら今か!?

正直な話として、今回のバージョンアップでいきなり初心者さんが従来のオーナーを破ることは難しい。ただ善戦が可能になったとの認識でいてもらいたい。

ご当地メンコの旅

第4回（11種紹介）

No.26
岩手県
（チャグチャグメンコ）

岩手は滝沢村の馬と密接に関わる祭り。無形民族文化財。

No.27
福島県
（赤べこ）

べこは東北弁で牛の意。会津地方を代表するゆるキャラ。

No.28
千葉県
（八犬伝）

日本の伝奇小説の先駆け。原作は98巻、106冊！

No.29
茨城県
（結城紬）

茨城（一部栃木）が誇る重要無形文化財の絹織物。

No.30
長野県
（木曽駒）

馬の形をしたカラフルな木駒。"馬"と書かれたほうが表。

No.31
静岡県
（富士）

ごぞんじ日本一高い山。銭湯の背景としてもメジャー。

No.32
石川県
（加賀友禅）

日本屈指の高級和服。絵画調で落ち着きのある柄が特徴。

No.33
福井県
（越前鬼瓦）

鬼師と呼ばれる職人が魂を込めて作る伝統工芸品。

No.34
愛媛県
（水引）

贈答品や封筒に付いている飾り紐。置物や髪飾りにもなる。

No.35
大分県
（荒城の月）

滝廉太郎作曲の歌曲。または大分オリジナルの和菓子。

No.36
鹿児島県
（桜島）

日本有数の活火山。大根、みかんなどの名産品が有名。

ここまで分かった！ Ver.2.0!!

今夏（夏休み期間中が濃厚？）に開催される予定のVer.2.0の最新情報をお届け。稼動初期からアナウンスされているオンライン対応の"ワールドレース"のほか、親馬、レース、エサといった『DOC2008』おなじみの要素にも改良、新規要素がふんだんに盛り込まれる予定だ。

ご当地エサの登場

全国47都道府県の名産品がメンコに続きゲーム中に出現！ 何が出るかは楽しみだが、愛馬の胃腸がちょっと心配かも!?

ワールドレース

本作の全プレイヤーを巻き込むネットワークデータ対戦。通常のレースと違いプレイヤーが直接操作するわけではないので、これまでと違う育成が必要になる可能性は高い。ワールドレースで勝てなくてもレアなエサがもらえる優勝馬予想や、優勝者を輩出した店舗が特殊仕様になるなどお楽しみ要素は数多く用意される予定だ。

まだまだ公開できない新要素

「ご当地エサ」や「ワールドレース」など、現在公開されているもののほかに、まったく新しい要素がいくつも搭載されてのバージョンアップとなるVer.2.0、次号そのいくつかを公開予定だ!!

場外うま部 毎月連載の「マンモス丸谷の仔育て奮闘記2008」は事情によりお休みさせていただきます。

DOC都市伝説

ルポライター:丸谷

黒生中こそ都市伝説説を提唱したい底辺プレイヤーがお送りする本コーナー。今月も引き続き『DOC』のプレイヤー間で口伝されている都市伝説をご紹介。また当コーナーでは都市伝説(霊障のぞく)募集もしてます。ハガキの裏なんぞにタレコミお願いします。

ケース03 スタートパラと出ムチ

「追い込み馬だと出ムチ完璧が出にくい」と感じた方はいないだろうか？　これは気のせいではなくほぼ真実。どうやらスタートのパラメーターが高いほど出ムチ成功の猶予が長くなるようだ。スタートパラが高くても失敗するようなら"ここは気合いで"の精神で。

ケース04 偏食家は強い説

ごくまれに誕生するニンジン＆飼葉が食べられない愛馬。これに調教拒否が加われば「なにこの無理ゲー」とさじを投げたくなるところ。しかしこういう愛馬に限って高人気馬なのも事実。偏食、気性の荒い仔が産まれたら、逆にチャンスという気概で育ててみてはどうだろう。

信じる信じないはあなたしだいです。

サラブレリベンジ

現在(アルカディア的には)1勝1敗と拮抗しているサラブレ交流戦。倒すなら重賞ラッシュでゲームをする暇がない今！　と7月にリベンジ戦が決定。岡部フィギュアの運命やいかに!?

7月決戦！ 正式決定!!

「丸谷くんに次何食べさせるの？」と意味も無く反響の多い罰ゲームでしたが、あれはただの罰ゲーム、毎月の企画ではありませんのでご注意ください。今月は、一部に評判の岡部フィギュアに押されて若干の縮小版にてオーナー様のコーナーをお送りします。

もり オーナー(愛知県)

はい、完食です。大丈夫です、まだ生きてます。

お茶ゆう オーナー(埼玉県)

馬まんが100号ですか。月1として……多分、無理でしょう。

ウサえもん オーナー(香川県)

先月に続きファンキーな登場希望髪形をありがとうございます。

赤熊 オーナー　(埼玉県)
土地の買い方教えて!

部員　不動産屋さんに行くのが一番の近道だと思われます。しかし近年、土地売買取引上のトラブルが多いと聞きますので、お気をつけください。

さいとうたかを オーナー　(青森県)
常にどん尻の愛馬、ゴルゴと名付けたのが原因でしょうか?

部員　デューク東郷気分で後ろに何者も立たせないというポリシーかもしれませんが、単純に弱いだけということも考えられます。追いやムチをうまく使ってください。

ネズミ耳 オーナー　(千葉県)
苦労して出した良いエサなのに食べやしねぇ!

部員　「親の心仔知らず」とはまさにこのこと、説教の一つもしてやりたいのですが「馬の耳に念仏」となりそうで浮かばれませんね。

テレテ オーナー　(神奈川県)
牝馬の萌え擬人化コーナー希望

部員　申し訳ありませんが、
ほかを当ってください。

パンダとうま(仮)

湯川真

第2走 まぁ、うまだしね

続続 岡部フィギュアで遊んでみた!!

岡部元騎手のフィギュアで遊ぶ企画。岡部氏は、とにかく競馬界ですごい実績を残したすごい人。相棒は南井元騎手。

車の運転だってお手のモノ。で、アクセルとブレーキどーするの。

代表の決定力不足を救うのはこの男しかいない。岡ちゃんすぐに招集だ!

募集　もう何でもありのこのコーナー、岡部フィギュアにさせたいことを募集。

場外うま部

全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

ハチ公とプロ雀犬、夢の共演!?

毎度渋谷をお騒がせの『MJ4』公開取材イベント、その第3回の模様をリポート！　この企画、一体どこまで突き進むやら……!?

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4

■メーカー	セガ
■ジャンル	ネットワーク対戦麻雀
■操作方法	タッチパネル
■発売日	2008年2月（稼働中）
■使用基板	LINDBERGH

Text：カイゼルちくわ　監修：日本プロ麻雀協会　

突撃！ となりのふみにゃちゃん

前回までのあらすじ

本誌インタビューでの「最近着ぐるみに凝っている」という発言がなぜか広がり、着ぐるみ姿でファンとの交流イベントを行なうことになった大澤ふみなプロ。店内対戦で、3連続1位になれたら高価なゴスロリ衣装をもらえる！　とのことで、第1回、第2回ともに、着ぐるみ姿でファン（別名猛者）からの、暖かい声援と1位阻止の嵐を受け続けたわけだが、さて今回は……？

第1回
2008.4.12

第2回
2008.5.5

大澤ふみなプロ

日本プロ麻雀協会所属の大澤プロそっくりの、どこから見ても今日のわんこ。ハチ公に並ぶ忠犬かは不明ですが、鋭い嗅覚、待ちの忍耐力など、犬ゆえ（多分）の麻雀力は並の人間の数十倍にも及ぶ。

第3回はわんこで来てみました！

第3回となる今回のイベントでは、大澤プロは犬の着ぐるみで登場！　画面をタッチできるよう、セガの偉い人が全力で改造した（本当）犬用デンタルボーンを片手に、店内対戦へと臨んだ。プロならではの魅せる展開に加え、見てるだけでドキドキものの場面も多々あり、ギャラリーは常にモニターから目が離せない状況に！　前回2回と比べても、最高の盛り上がりとなった。

今回もたくさんのギャラリーの皆さんが！

前回よりもさらに多くの観客が集まり、実況用のモニター（右写真）に、プロの打ち筋を見逃すまいと注目が集まった。この集客効果に犬パワーが関係したかは目下不明。

プロ協会もバックアップ!? 麻雀わんことの触れ合い

今回も実況は『MJ3EVO』DVDでもおなじみ、プロ協会理事・吉田プロが担当！（左写真中央）対戦参加者には大澤プロから、『MJ』限定グッズが贈られた。

で、対局結果は……？

今回の対戦結果は……ま、まぁゴスロリは遠いと（汗）。時には勝負牌をつい画面から目を背け、雨に濡れた小犬のように怯えつつ切る場面も（右写真）。しかしさすがはプロ、数多くのピンチもほとんどは華麗にかわしていました！

グラスを傾けつつ、大人の対局を味わう……

次回第4回は、MJ4 Lounge 渋谷ギーゴで開催！

次回第4回の公開取材は、渋谷ギーゴ4Fで6月から営業開始となった『MJ4 Lounge 渋谷ギーゴ』にて、営業開始記念スペシャルとして開催します！　お酒を飲みつつ落ち着いた雰囲気の店内で『MJ4』を楽しめる、大人のための新機軸癒し空間……この場にふさわしく、次の大澤プロの衣装はしっとり大人系かも!?

『～セガネットワーク対戦麻雀～MJ4 Lounge 渋谷ギーゴ』
場所：渋谷ギーゴ4F
オープン日：2008年6月27日（金）
営業時間：10:00～24:00

第4回公開取材は
7月5日17:00～開始！

※未成年の方のご来場はできません。
ご了承ください。

NO QUIZ NO LIFE!

クイズは初めてか？　力抜けよ！
世は空前絶後のクイズブーム。
皆も波に乗らなきゃソンソン！

©SEGA

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DX
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発売日　：稼働中
■使用基板：RINDBERGH RED

公式HP:http://anan.sega.jp/

テキスト：田渕健康

早押しなんざ飛み足――そう考えていた時期が俺にもありました

「クイズゲームなんざどれも同じだろ!?」――デフレスパイラルのこの不景気の中、貴方がそう感じてしまうのも無理はないかもしれません。んがしかし！　この『Answer × Answer』の醍醐味は、なんといっても「早押し」！　クイズに必要なのは情熱思想理念頭脳気品優雅さ勤勉さ、そして何よりも早さである。この理を具現しているのが、当ゲームの「早押しボタン」なのれす！　他人に先んじて解答ボタンをプッシュした際の高揚感、そして自信たっぷりに解答して無様に外したときの厭世の感！　その全ては「早押しボタン」がもたらす人生賛歌と言っていいでしょう。たかが早押し、されど早押し。一つのボタンがかもしだす果てなき知略の旅に、貴方も誘われてみませんか？

緊急命題！2に合ったクイズスタイルを見つけ出せ！

クイズは一人でストイックにこなすもの……その修験者的な姿勢は美しい。しかし、三人寄れば文殊の知恵、毛利三本の矢の教え、三輪サンちゃん（セガ：1984年）と言うように、難題にも結束して当たれば何とかなるって話じゃないですか。一人で苦戦するなら、友達誘って複数でプレイすればいいじゃない！　幸い、『An × An』はカップルでプレイした時に、左右から二人一緒に手を添えられる「カップル押し」ができるしゃらくせ……いやさ、ステキな仕様になっているので、相方に己の知識力を披露する場としても最適！　もちろん、友人ズをオプションとして引き連れてプレイするのも一つのスタイル。要は、自分が一番楽しめるプレイスタイルを見つけることが、幸せへの近道なのです！

一度押したら病みつきになる「早押し」ボタン。答えを直接選ぶのではなく、早押し→解答という二段階のアクション、その二つの間に漂う無限の宇宙を感じとってこそ、一流のクイズ戦士といえる。

早押しは修羅の得！

早寝、早起き、そして早押し。全てにおいて早さが尊ばれるこの世の中、堅実な守りの人生を歩むのもいいが、時にはチャレンジ精神満載の早押しも大切。間違ったらその時はその時だ！

老いも若きも男も女もカップルもワンマンアーミーにも対応！

やろうぜクイズ！「An×An杯の野望」 第一回 ～逝くぜレッドゾーン！～

～前回までのあらすじ～

非常にオモロー！　でディ・モールトなクイズゲームである『Answer × Answer』をもっと流行させたいアルカデ編集高瀬はとある計画を思いついたの巻。

田渕　で、『An × An』の普及と、このページの原稿料が¥500（税込）だってのはどう関係が？

高瀬　つまりですね、『An × An』にはクイズの腕前に合わせてCリーグからSSリーグまで存在し、原稿料はそれに合わせて支払おうというわけですよ。

田渕　つーことは現在Cリーグの我輩は、上位に上がらないと一生原稿料¥500メメタのまま!?

高瀬　頑張ってリーグを上げて、読者の皆さんに『An × An』の面白さを伝えてください。よろしぶ。

田渕　んなー!?　（渕健の現在の原稿料→¥500円）

←「このカードでやってね。ズルしたら罰ゲーム（高瀬談）」。過酷なマネーゲームに参加させられたケソの運命やいかに。

あの戦慄再び……
1周年だよ！「クイズ刺客を倒せ！」

『An × An』発売一周年を記念して、またもや「クイズ刺客を倒せ！」イベントがやってきた！　各メディアから放たれたクイズ刺客と対戦して、特別称号をゲットせよ！　もちろん、アルカディアもウルトラスーパービックマキシムグレートストロング刺客を用意しているぞ。レッツ対戦！

概　要

開催期間：7月1日（火）～7月6日（日）
アルカディアの「クイズ刺客」が全国のプレイヤーと「スペシャルゲストマッチ」で対戦、刺客に勝利したプレイヤーがイベント限定のタイトルをもらえるというもの。前やったのとだいたい同じと思ってもらって大丈夫。

本誌も強力な刺客を用意しているぞ！　ちなみに、アホの子であるケソは刺客予選落ちだったことを付け加えておく。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2008年7月31日（木）当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください

セガ様ご提供

1 Rio エクストラフィギュア リオ パラダイス 2種セット3名様

2 POP WONDERLAND ヴィネッティアム 2種セット2名様

3 東京ジョイポリスパスポート 5組10名様

エクサム様ご提供

4 アルカナハート 2 販促用ポスター 2種セット3名様

KONAMI様ご提供

5 オトメディウス フィギュアコレクションVol・2 2種セット1名様

6 オトメディウス フィギュアキーホルダー 5種セット1名様

バンダイナムコゲームス様ご提供

7 「機動戦士ガンダム 戦場の絆」カードケース 連邦バージョン、ジオンバージョン 各5個計10名様

9 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

バンプレスト様ご提供

8 デトロイト・メタル・シティ かわれ裏表ぬいぐるみ 4種セット3名様

10 ドラゴンボールZ 組立式ハイクオリティDX フィギュアVOL1 2種セット2名様

ガンホー様ご提供

11 覇拳伝 テーマソングCD 10名様

システムサービス様ご提供

12 ヤッターマン コレクションフィギュア Part2 2種セット1名様

編集部提供

13 アルカディア特製図書カード 10名様

15 新型プレイステーション・ポータブル 2名様

14 ニンテンドーDS Lite 2名様

※PSPとDSともに色は選べません

PC初、オンライン格闘ゲーム

覇拳伝の動作環境

OS：Windows(R)2000 / XP
(Windows(R)2000 / XP を推奨)
CPU：Intel Pentium4 1.3GHz
(Intel Pentium4 1.8GHz 以上を推奨)
メモリ：512MB 以上
グラフィック：nVIDIA [illegible]
[illegible]

基本プレイ料金がなんと無料の、パソコンオンラインゲームとしては初となる格闘ゲーム『覇拳伝』。いよいよ正式サービス開始となった本作。とりあえずダウンロードしてみよう！

個性はアバターで！

『覇拳伝』をプレイするにあたり、起動後まず最初にすることになるのがキャラクターのメイキングだ。なんと本作では性別や体格から格闘スタイルに至るまでプレイヤーの手によって自由に組み立てることができるのだ。格闘ゲーマーにとってはなんとも夢のようなシステムだ！

しかしそれだけではまだ終わらない。そうして作り上げたキャラクターたちをさらに多種多様なアバターアイテムによって個性的に仕立てられる！　アバターの購入は、主にプレイを重ねることで貯めることができるゲーム内通貨が必要となる。世界に一つ、自分だけのオリジナルキャラクターを作り上げよう！　ちなみにキャラクターは、各格闘スタイルにつき一体ずつ作成することができる仕様だ。

アバターの種類は250種類以上あり、選択肢は多岐にわたる。お気に入りの外見をゲットして、対戦しまくりだ！　今後も定期的にアバターは追加される予定なので、常にチェックしておこう。

動作に必要な環境？

本作の推奨動作環境は上段のタイトル横にある通り。しかしあくまでも推奨環境。なんといっても無料で遊べるのだから、多少スペックが下回っていたとしても動作を試してみる価値は十分にあるといえる。

また、オートでコマンド入力をしてくれる「スキルショートカット」（ダメージは減少）機能や、練習モードもあるので、気軽に熱いバトルを体験してみよう!!」

HAPPYプレゼント

『覇拳伝』テーマソング「Have a good fight」を含む「エイジア　エンジニア」のニューアルバムを10名さまにプレゼント。詳しくは121ページの読者プレゼントコーナーをチェックしよう！

テーマソングは、格ゲー好きの彼らが『覇拳伝』をプレイ中に浮かんできたメロディなのだ！

PR

闘劇コンテンツも絶賛更新中！

月刊アルカディアから飛び出した携帯サイト

アルカディアモバイル

闘劇'08予選終了迫る！　特設サイトでは熱闘伝える最新リポートが公開中

アルカディアモバイルでは、決勝大会の開催も間近に迫ってきた格闘ゲームの祭典「闘劇'08」の特設サイトを絶賛更新中だ！　大詰めを迎えた闘劇'08予選闘劇予選リポートでも激闘をお伝えしているぞ。各予選店舗の予選結果がチェック可能なので、闘劇本戦出場者のチェックも可能だ。

また、『鉄拳』シリーズ公式モバイルサイト「TEKKEN-NET」へのアクセス方法や、そのサイトで盛り上がりを見せている『TTB3』の攻略情報も用意しているので鉄拳プレイヤーは要チェック！

動画コンテンツ強化中！

『鉄拳6』の新着動画をはじめ、人気の競走馬育成シミュレーション『ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush』の特設サイトでは、新動画「愛馬育成教室～ウマコといっしょに学ぼう～」を公開しているぞ。そのほかのタイトルでも順次動画コンテンツを増やしていく予定なので期待してほしい。

そして続々と稼動が開始された新作タイトルたちの攻略情報も掲載だ。『Fate／unlimited codes』や『戦国BASARA X』などのコマンド表からキャラ別攻略まで携帯でチェック可能なのでゲームセンターで活用しよう！

アーケード関連ニュースや最速リポートをチェック！

第07回「筋肉痛はまだ当日発生です」

こんにちは、ささきです。
今週エクサム社内では倉庫の大掃除が行われました。

これまでもお伝えしているように、随時更新の最新Newsでは、普段の生活では見逃しがちなアーケード関連の最新情報をお届けしているぞ。稼動前のタイトルにいち早く触れることができる貴重なロケテスト情報も、店舗へのアクセスマップ付きで掲載しているのでぜひ活用してほしい。

コラムコーナーではアルカディア本誌の人気ライターから、メーカーオフィシャルなコラムまでいろいろと用意されているぞ。現在はエクサムのレア情報満載な「クリティカルハートが出せなくて」が配信中なので、ファンならば必見といえるだろう。

6/11 攻略ページ、闘劇'08予選リポート、

大会リポート更新!

新作タイトル紹介!!

人気ライターコラム、攻略情報などバックナンバーがいつでも読める！

QRコードで、らくらくアクセス

月額315円（税込）

DoCoMo
メニューリスト
→TV／ラジオ／雑誌
→雑誌
→アルカディアモバイル

au
EZトップメニュー
→TV・ラジオ・マガジン
→マガジン
→アルカディアモバイル

SoftBank
→メニューリスト
→TV・ラジオ・雑誌
→出版・雑誌
→アルカディアモバイル

株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話：0570-060-555（代表）http://www.enterbrain.co.jp/

A・Fro回覧板 さて、今回の「アフロDEモード」募集テーマは「格闘家」！ 8月中旬の「闘劇」決勝戦にあやかってみました。格闘と無縁なキャラはもちろん、元々格闘家な人たちも、アナタ色の流派で着飾ってみそし！ 武器格闘もOK！ 背景は白のままで、裏面にキャラ名のご記入をお願いします。あ、色香百烈拳のいろはさんやイノさんはダメだぞ。絶対だぞ!（なぜか期待するような笑顔で）

何ッ!? 今月も超絶濃縮の1ページだとッ!?

先月に引き続き変則攻勢いやさ構成により、今月も当「アフリバ」通常営業は1ページなのよさ! 夏の熱気に押された結果とはいえ、こちらも負けじと激戦の熱は冷めず! 各コーナーへの投稿数がそのままコーナー枠の掲載面積を決める投稿バトルファンタジア、あなたはどのコーナーに支援投稿を送りますかな!?

宇宙刑事ギジン

夏=擬人化とためらわない感じの当方。今月も非人間キャラを人間に改造改造ゥゥ!!

（広島県　温井川天祐さん）
☆「フォレストスノウ」の智羅、擬人化。この雅な姿、修行の成果なのか…

（青森県　陸さん）
☆j.e.tな子の横に居た豚さんがッ!? 性別が中性的な点も、想像が膨らんで吉。

（千葉県　真遠かるびさん）
☆異星人と地球人、入れ替わり寿司屋がわさびで溢れるぞッ!?

マジアカ美術倶楽部

女子生徒大人気の巻

今月は女子生徒キャラの投稿が殺到! 男子生徒や先生の特集もぜひやろうと企む担当は、今日もミノ落ち(コラ)。

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
ビーチを震わす必殺アターック!! …うな気も(笑)。

（青森県　くりきんとんさん）
Ⓗ夏でもミニマンなアロエ嬢! この可…

（埼玉県　ふじたに…さん）
☆初期組の女子五名、ずらり大集合…

戦極×援軍

今月もおかげさまで投稿援軍が殺到、アシスト撃ち放題の当方。さあ、ド派手に始めろHere we go!!

…第六天魔王…

（東京都　…さん）
Ⓗ天下人となる主君と、栄勝を誓…この圧倒的存在感…まさに戦国最強…

（山口県　…田…見さん）
Ⓗデフォルメしたら結構かわいく…

（三重県　…月…さん）
Ⓗ今月の締めは…にお任…

帰ってきたぜヘイ!! A-Fro CM大賞

久々に投稿が集まった当方。求心力がありまくりのアーケードゲームキャラたちでCM作ったら!? という考えのもと、仮想の商品などを宣伝していただくコーナーでぅす!

（島根県　そぼろビシャモン君）
Ⓗ曲名だけでもミリオンの予感。でも特典はそっと捨てるかも。

（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗ実はあまり見ないナコルルの水着姿 そのインパクトでバカ売れ必至かと!

A・Fro回覧板 「KOFっ子TORNADO」、「ゴスゴス帝国」、「ふんどし部」などなど、名前だけでも魂を震わせる人気コーナーが目白押しの当「アフリバ」。ほかにも「旋光の輪舞」のコーナーは新作とともに復活の気配ですし、名VGMをイラストで表現する「アフロ名曲館」もひそかに人気とか! もちろんほかの新作のコーナーや、オリジナルの新コーナーを勝手に作って投稿するのもアリです!

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラスト？ならば当コーナーに任せておけい！

今月もカラーページは特別編成！　いわゆる「通常営業」は2Pでお届けします！　ジャンルや年代は不問！　アーケードゲームを題材にしたイラストなら何でもござれの万能形コーナー、今月も心ゆくまで楽しんでいただきたい！

（群馬県　kfk君）

（島根県　瀬戸川たくみさん）

（埼玉県　halpock君）

A・Fro回覧板　ゴールデンウィークを挟んだせいか、いつもより投稿量が多かった今月号。春先から稼働開始した新作も、そろそろ「遊び尽くした！」って人も多いのではないかな？　夏に向けてはさまざまなジャンルに期待の新作、話題の続編などが続々控えているので、アルカディアを読みながら予習しておくといいじゃない！　……あとは軍資金の確保も。

☆闇は何も語らず
音だけが、染みていく

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆好評を博したあの名曲が、
ついに『ポップン』でも解禁ですよ

集え！ 夜の住人！
吸血悪魔大全

今月はなぜか吸血鬼＆悪魔関連の投稿が多かったので、力任せに一まとめにしてみました。実は波が来ているのか!?（何の波だ）

（山口県　水縹ロコさん）
☆復活とともに投稿数も大増加!
パーティーの主役が来たって感じ？

（東京都　有葉貴重君）
☆そろそろキャラが出そろってきましたが、彼女に集まる期待は多そう!?

（青森県　水玉うるるさん）
☆ええ、うるるさんの予想通り……今月はユーリ様ハガキが大量到着でした。

（東京都　岡田逸花さん）
☆切っても切れない関係のお二人。
あくまで一身同体なのです

（東京都　大沼由美さん）
☆吸血鬼格闘の急先鋒といえばコレ。闘劇での戦いも楽しみ!

（鹿児島県　ATSUTO君）
☆魔界出身者のツーショットで決めてみました。た、確かにどことなく雰囲気は似ているような……!

（茨城県　mikoko君）
☆屈強な猛者ぞろいの中にあって、彼女がどう戦うか心配……というか、黒ネコと赤コウモリの存在が気になるぜぇ!

今年もやります！ 三つ巴バトル！

A・Fro回覧板 今月のカラー投稿の人気ネタ発表！　季節柄、「夏特集」には人気が集中したのは言わずもがなですが、最も勢いがあったのは「ポップン16」！　隠し曲が連続解禁になって、さらに投稿人気に弾みがついた模様です。続くは「IIDX」シリーズ、「QMAV」とコナミ勢が席巻しております。目立つところでは、ロケテストも好評な「ブレイブルー」も徐々に投稿増加中です！

アフログレースケール。

ゲームセンターで巻き起こるみんなの日常。そんな一瞬を切り取りまくりな空間が、ここ「グレスケ」なのだって話だぜ！ プレイ中や待ち時間などにあったちょっとした小話など、あなたの投稿をお待ちしてます。おっと、イラストだってどどんと大紹介いたします！

（神奈川県　つっつ君）

（神奈川県　林裕二君）
☆3年I-NO組エリーザ先生！
声が同じでもそれはやり過ぎっ！

（山口県　里田里見さん）
Ⓗ 戦国を跳び渡る二大シノビニスト！
さあて、そろそろ行きますかっ。

（埼玉県　カヤキ君）
☆宇宙（そら）を駆ける星二つ。
合言葉はBA・KU・HA！　どーん。

雨ニモマケナイ恋心 今月の替え歌

「ホリススム　from　ミスタードリラー2」（perfume　ポリリズムより）
とても大事な　君の想いは
無駄にならない　世界は廻る
ほんの少しの　僕の気持ちも
巡り巡るよ
掘り返す　君ホリススム
あの進行は　まるで恋だね
掘り返す　いつかみたいな
あの光景が　甦るの
掘り返す　君ホリススム
あの反転が　うそみたいだね
掘り返す　このホリループ
ああプラトニック　みたいな恋だ
また掘り返す　君ホリススム
君ホリススム　君ホリススム*α
ホリループ*α

（静岡県　"雀KER"大澤君）
☆うおおっ、ホリススムのひた向きな姿が心に浮かんで、じん。ときまくり！　ちょっぴり涙をさそう切ない気持ち。それでもきっと努力は報われる！　そうしてその日まで、また掘り返す日々が続いていくのだった。君ホリススメ！

カテゴリー別？ バトルしようぜ！

闘劇に限らずゲーム大会全般について、年齢制限の部門別（キッズやシニアなど）も設けた方が盛り上がる気がします。ただ、主催側は大変かもしれませんが。でも30代にもなると、反応速度で10～20代の若者には勝てませんからね～。
……まぁ負け惜しみといえばそれまでなんですけどね。

（群馬県　チキン三十路UMA君）
☆ベテランプレイヤーはかなり共感できるのではないでしょうか。昔は簡単に間に合ったのに、今は「超」集中でギリギリというあの物悲しさ！ プレイヤー層が厚く、新旧問わず多くの有名プレイヤーが存在するタイトルでは年齢部門別というのもかなりの盛り上がりが期待できるのでは？
ちなみに昔『バーチャ3』の全国大会が、20歳以上と以下という二つのカテゴリーに分けられて開催されたことがありました。ゲームが文化としてさらなる浸透を果たした今こそ再び……!?

格ゲーでは同じキャラばかり使っている俺ですが、『戦国BASARA X』では違います！　なんと10キャラ中3キャラも使っているじゃないですか！
ただ問題は、対戦相手があまり居ないこと。対戦したいのに相手が居ないのはツライ（泣）。だれか相手してくれ～。

（山口県　低加速君）
☆対戦したいのに相手が居ない、もしくは地元のいつもの同じ顔。そんな時には休日などを利用して、普段行かないような遠くのゲセまで遠征なんてのも楽しいですよ！　ま、まあ運良くそこがモリっているとも限らなかったりしますが……。ライバルとの出会い、それはいつでも一期一会なのだった！　どどーん。

ついに出ました『アカツキ電光戦記』ッ!!　帝国軍人ならば萌え（燃え）ずにおれぬキャラクターとストーリー。まったく良き神風（しんぷう）、もとい新風を吹き込んでくれたものよ！　操作系も簡単とのこと。「っしゃあーッ！　俺も散ろうぞ華やかに！」
早速行き着けの店へ行き、まずは練習モードでシステムに慣れてみる。……ってプロフィール読みながらキャラを選んでいたら魏になってしまったではないかッッッ！　気を取り直してアーケードイージー。今度はしっかりアカツキを選んだところ、私のよーなヘボでも見事全5面をクリア！　その勢いでさらにノーマルモードへ突入したのでした。
にしてもこのゲームは本当にアツイ！　キャラのボイスとか、"玉砕"、"大打撃"といった勝利演出、帝国陸軍対陸上自衛隊ってのも燃えまくり。それでいて胸の揺れる女性キャラが居たりと押さえるとこは押さえてますな（何）。
で、目下不律軍医殿にて奮闘であります。漢は黙って切込刀法ッ！

（富山県　山田道楽斎君）
☆渋めのじいちゃんから中華な娘っ子、果てはでっけえ戦車までと、燃えから萌えまで完全網羅なキャラクターたちがそこかしこに！　そして極めつけはこの世界観。漢を惹きつけるには十分だったのだ！　いやさ、女傑にもオススメしていきたい！

（三重県　暮新月那弥さん）
Ⓗ その強烈なインパクツで出るなり一目惚られまくりだとかどうとか！

（東京都　大沼由実さん）
☆近年まれに見るシスターラッシュの昨今。
時代は足スターなのか……（SG）。

（大阪府　J・Bさん）
☆うーん、何かほっとする一枚。
さあ隠れてないで出てらっしゃい。

A・Fro回覧板　雨の多いこの季節、日々のジメジメっぷりにもうウンザリ！　でもだからといってゲーセンへ行かなくなるボクらではなかった。ビバ！　ていうか、ゲーセンの方が空調効いててまだ過ごしやすいんじゃねえですか？　というワケで、この時期ならではのゲーセンエピソードからイラストの投稿、日々のゲーム雑記など幅広く投稿をお待ちしております。

（茨城県　mikoko君）
☆大剣を傍らに、あの日の風景。
鈴姫の大冒険はまだ始まったばかり!

（富山県　流火季月さん）
☆ちょっぴりアンニュイな昼下がり。
実は式神使いの服って割とごっつい。

いよいよ開始! 100号記念企画募集

次号ついにスタート!

アルカディア100号記念企画。それはA-Froの黒歴史が一目瞭然となるA-Fro年表にA-Froならではの専門用語網羅の大辞典。そして100号記念のおめでとうイラストや、たまたま時期が重なっただけで100号企画として募集と相成ったSG闘劇という名の悲劇などなど。皆さまお待たせいたしました！　次号よりとうとう100号企画が始まります！　ビバ！

100号まであと1号!

ハイテンション ムーブメント!

日本は現在おバカブームの真っ最中という案配。そしてご丁寧にもタイミングを合わせたかのごとくセガから『セガレースTV』がリリースされた。イメージイラストからして、どう考えても伝説のレースゲー『クールライダーズ』を彷彿とさせまくりな感じで、俺のような人種はゲーセンに土下座してでも入荷をお願いしたい勢いであった訳だが、その祈りにも似た期待が通じたのか最寄りのゲーセンに光速入荷！　有難し‼　早速プレイだ！

……オウ！　このゲーム要約するとこうか‼「目の前の敵車は、ブーストボタンで加速しながら吹っ飛ばせ！」、「多少の接触は気にするなっ！　とりあえずブーストボタンをたたけ！」、「最下位に落ちても構わん！　ブーストボタンがすぐたまるから速攻たたけ！」何というアメリカン！　何というイージードライビング！……さすがは『クールライダーズ』直系のフリーダムっぷり！　しかし微妙に残る違和感。そこでハタと気が付いた。

いや待て、これは『アウトランナーズ』～『クールライダーズ』と続くセガ・おバカレースゲーの系譜にまとめてしまうよりは、『パワードリフト2008』と表現した方がよりしっくりきやがるのではないか？　現に「ブーストボーナス」中の「片手で反動キツいハンドルをねじ伏せながら右手でブーストボタン連打」のマッチョプレイっぷりはまさにアレ！　ラウンドアップ条件が3位入賞以上（※ステージ1の場合）というのもアレ！　趣味で選べるドライバーセレクトがあるのもアレだ！　だから当時ルーシー＆エミリーでばかりプレイしていた俺が、ジェーン・キサラギを使うのはある意味必然といえよう（そっちか）。

何にせよ開始15秒で「何をやれば勝てるのか」がだれにでも分かる単純明快なゲーム性は、今の時代かなり貴重。とりあえず脳内で「LIKE THE WIND」を再生しつつプレイしている次第。

しかし参加している日本車が「マツダ・ロードスター」、「ミツビシ・イクリプススパイダー」っていうのが微妙にマニアックで、車マニアとしても感慨深かったり。

（佐賀県　諸江カズノリ君）
☆そそそ、そうだったのかー！『レースTV』こそが『アウトラン2』や『アフターバーナークライマックス』が出たからには出るハズ！　と、世のゲーマーたちが待ち焦がれていたという『パワドリ』の続編だったのかーッ！

確かにキャラセレから流れるように始まるレースの雰囲気ですら、『レースTV』にも通じるものがある気がします。あとは筐体が『R360』ばりに稼動するのみ！　まあホントにそんなのが出ちゃったら後ずさりしますが！

近所の店に『アクション刑事』が入荷されたので、早速友人と二人プレイで捜査開始となったわけで。するといきなり俺のミスで2面を選択！　速攻で死亡フラグを立たせつつも、友人ルークは「アリーヴェデルチ（さよならだ）！」といわんばかりの激しいアクションで敵を倒していく。しかし俺ジェイクはというと、さっきから本体が食パンチを超える必殺パンチを放ちまくっているというのに、わざわざ敵の居ない空間を選んでパンチしている。どうしたんだジェイク！　お前には一体何が見えているんだ‼　アレか⁉　我々一般市民には見えない世間の闇と戦っているってなオチなのかい⁉　それよりまず目の前の恐いアニキたちを何とかしてくれ‼

終始そんな調子で結局2面ボスの姐さんに斬られ殉職。友人は「疲れるけど面白い！」と満足していたが、俺はどうにも納得いかぬ調査初日だった。

（北海道　猛者通単行本発売希望！否読君）
☆独特的な操作系に多少のコツは必要だけど、慣れた後の爽快感はかなりのモノ。特に協力プレイはかなりオススメしたい破天荒感っぷりでっせ！　初プレイ時の操作ミスはお約束ってことでひとつ。

『アルカナハート2』の新聖女は、鈍器所持・二丁拳銃・杭・トランプ（胡瓜に刺さります）で武装しています。さらに、機動兵器による武力介入……。

あ、愛は何処に…？

（広島県　剣将君）
☆戦いの地は常に血生臭く、殺伐としているのだった。しかしココにはだれもの度肝を抜きまくった、アーケードゲーム界初といえる幼女系ラスボスが存在した！　愛などはそこに全部おいてけぼり！　いじょ。

（埼玉県　たつきち君）
㊥そこが空ならココが内。
哀しく響く白と黒の二律背反。

（東京都　有葉貴重君）
☆忍び寄る悪の影たち。
背負ったものが重くのしかかる。

A・Fro回覧板 イラストの投稿物を雨などの汚れから防ぐために封筒に入れて投稿するのはナイス判断!　でもその際に注意がひとつ。イラストのサイズが封筒より大きいからといって折りたたんで入れるのは、折り目が印刷に出てしまうのでやってはいけないのです!　イラストが大きい場合は、多少送料が上がるけど大きな封筒で折らずに送るとバッチリグーなのだ!

時代が終わり伝説にやがて神話へ

自宅から徒歩で5分のゲーセンが、いつの間にか閉店して本屋になってました。あそこには今では非常に値打ち物の『CANNON DANCER』や『リーサルエンフォーサーズ1＆2』など沢山のレアゲーがあったので、とても悲しいです。
（青森県　AVALOT君）
☆時間がたって思い出し、語ったりしているウチに自然と笑顔がこぼれていた。そんな日がきっと来るハズ！　神話の日々はお笑いへ……。

100号目前あの名物コーナー

アルカディア100号目前記念「第1回チキチキ某アイランドで一世を風靡した（？）コーナーを復活させてみよう！」
今回は“こんな○○は嫌だ！”『ベースボールヒーローズ』編です。

・阪神の矢野選手の応援がストリーク風にハモる。
・「存在がレアだった」という理由で、元阪神のグリーンウェルがレアカード化。
・楽天を使用していると毎試合終了後ノムさんのボヤキがある（スキップ不可）。
・ヒットエンドランのサインを出す時は鳥居みゆきのマネをしなければいけない。
・「試合の途中ですが間も無く放送時間を終了させていただきます」と言って、突然電源が切れる。

……なお、この企画は本家『ガキ使』同様に、第2回は極めて不確定です。
（石川県　二代目SB1号君）
☆毎月のように乗っていた名物コーナー。ほかにも“○○度チェック”なんてのもあった気が。しみじみーる。

（大阪府　作左君）
☆ボスキャラたちが大集合！
逆さポッポーズが妙に恐い……。

（東京都　QQQ君）
☆新着イベントリポート！　興味を持った方は『MJ4』の記事もどうぞ。

（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆時よ止まれ。潤んだ瞳は
何かを語ろうとしているのか。

（群馬県　kfk君）
☆何かと話題になっているアテナさん。
ぽっちゃりっぽいのは原点回帰？

ゲーセンのバイトを始めて早三カ月。お客さん用のアルカディアをお店へ出すのに1週間くらいかかるのはなぜか。――店員用にも2冊購入しましょうよ！
（宮城県　イゴール君）
☆いっそのこと店員全員分購入して支給しましょうよ！　そしてアルカディアクーポンを使って最いのあるゲーセンライフを過ごしましょうよ！　――ていうか各々が本屋で購入すれば大解決な気が!?

6月号（No.97）のゲセマフを見て、「某社が運営していた某ゲームグッズショップ」を連想してしまったのは私だけでしょうか？
（石川県　二代目SB1号君）
☆その夜、往年のゲーマーたちが在りし日をしのび、そっと枕を濡らして眠りについたという。天下ゲーマーよ、永遠に！

美食家としても知られる魯山人は納豆を美味しく食すために何百回となくそれをかき混ぜたという。これを毎日左手でこなすことで、格ゲーの回復が速くなるのでは!?　しかしどうやら筋肉痛で逆にコンボがつながるだけだった。

アフロスの好きなキャラは、
ケンさん→レイチェル
げっつ☆先生さん→田辺みさこ
ちくわさん→ツィーラン
という認識でいいですか？
（大阪府　作左君）
☆そんな認識でいいです。

この調子だと「アルカナ3」か「4」では、5歳くらいのミルドレッド姉妹の母親や祖母が出てきそうな気がするんだが、どうよ？
（茨城県　吉本　正（仮名）君）
☆あながち否定できない気がしつつも、望むところ！　ナヌ!?

深夜アニメで不破刃みたいな人がメイドの格好をしていました。
（岡山県　ぶーげん君）
☆何やらのっぴきならねえ緊張感。とりあえず人様をたたき付けて浮かすのだ！

↑（北海道　一応女子高生さん）
☆今度のアテナはちょっちポヨヨ〜ン

今日、辛い事がありましたが、A-Froを読んで笑っていたら元気出ました。
桃園劉備さん。
↑（福岡県　赤松セリ。さん）
☆A-Froはゲーマーみんなの家族です

上司に[サムスピ]と[KOF]と[グラディウス]の話を振られた。
何故…。
オーラか…??
↑（青森県　陸さん）
☆オーラを発するも察知するもどちらも達人

賢者になれないよ〜!!
↑（新潟県　佐倉信士君）
☆不死鳥とかムリっすもう！　さめさめ

↑（兵庫県　鷹狩みつる君）
☆ギャラリーが高い貴族の遊びのようだ

↑（愛知県　御影進行君）
☆坊主頭しか合っていなかった予想とは

↑（愛知県　たいぶR君）
☆まだまだSGには事欠かない姫さま

↑（島根県　そぼろビシャモン君）
☆空白の二年間

「ヌーブフ ヤッホーム」でおなじみの「モエヤン」が、ジャンファイトに呼ばれるのは時間の問題と思ってるのは俺だけ？
↑（静岡県　“雀KER”大運君）
☆いや、きっと呼ばれるハズ

相棒
↑（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆そんな二人の刑事貴族

A･Fro回覧板　いよいよ次号と迫ったアルカディアの100号目！　A-Froでは数号に渡って記念企画をお届けしていく予定だぞ。……まあそのうちのひとつはシケギャグ闘劇なんだけどな、げんなり。そのほかにも昨年開催された投稿者集会、A-froサミットを今年も開くらしいというウワサが！　今回は秋ごろをメドにしているらしいぞ。何やら目の離せない展開が目白押されでさあ！

アルカディア大瀑布

ゲーセン野郎ならば思わずクスリとせざるを得ない笑激共通因子、それがアルカディア大瀑布であるということは貴殿も学校で学んだと思うが、要はルール無用のゲーセンバラエティーコーナーだということだ。

（鳥取県　青い肉汁君）

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にしたパワーオブドリーミーな漫画たちを一挙掲載！　本屋で立ち読みすると噴出してハズカチィ思いしちゃうぞう！

（千葉県　桃源☆郷君）
☆確かに気になってた……。麻宮君の身に何が起こっているのか。

（千葉県　寵Crown君）
☆実はカラーページから続いてたりして……。

（東京都　結婚しました! STS!　君）
☆衝撃的なPN.に嫉妬の嵐が吹き荒れたアフロズですが、とりあえずおめでとう!　でも覇兄様シリーズは続けるように（笑）。

（大阪府　とんちんかん君）
☆そこはほら、虎印のあの人が……。

（東京都　猿合掌君）
☆ユリがどんどん脳筋になっていってるのは気のせいなの……ねえ、気のせいなの!?

（大阪府　妹尾東君）
☆テム・レイのメカは特別に許す。遠足が3倍楽しくなるぞ。

（長野県　まっきーさん）
☆まずはお友だちから始めたらいいと思うの。

（福岡県　あまどれあさ君）
☆ニンジャ不思議議発見。多分違う!

（広島県　文月裕君）
☆どうでもいいですが、田渕と田口もいつも間違えられます。ええ。

（京都府　蒼い疾風君）
☆絶対2コマ目で完結してると思うがどうか。

SGあるかな？

シケギャグ闘劇本戦を前にして、フライング気味で届いた怪作たち。なぜか『アルカナ』ネタが多かったことに疑問を感じた捜査班は、特別コーナーを立ち上げたのである。

（千葉県　卯月マクラさん）
☆ちょっと照れてるところに悶死した。

（埼玉県　ダイナマイト富豪SG君）
☆でも一応飾っているんだ……。

（愛知県　御影道行君）
☆水のアルカナですべてを水にながべ、別に、何でもないんだったら!

A・Fro回覧板　間近に迫ったアルカディア100号ですが、アルカディア創刊時に生まれた子が、今や「ロード オブ バーミリオン」のCPU戦を無敗クリアーする年齢になっていると思うと感慨深いものがあります。しかし、8年前のアフロを見ても芸風が変わってないのは気のせいか（笑）。今後も進化と革新を繰り返し、前進するコーナーでありたいトコロ！

ばばたけ本離 ゲルエロス村

戦いばかりが人生にあらず。明日に希望と彩を、そんなゲルエロス村であってほしい。

(兵庫県　アルルハイジさん)
☆あて先が「ギタドエロス村」になっているのはここだけの秘密にしておいてください。

(静岡県　あいのさん)
☆スタートデモの時、「もっと正面見せてくれYO」と憤った者はあとで職員室まで。

(青森県　陸さん)
☆ポプキャラって、リアル頭身で描いたら結構セクシーな方が多いんですよね。

プリセル大作戦

キャラクターの性別を強制変換さする当コーナーですが、実は5年近く続いている長寿コーナーだとだれが知ろうか。

(埼玉県　給食当番さん)
☆セクシー度だけでなく、クール度も五割増しなカンジ!?

(神奈川県　しーざーさん)
Ⓗ ちょっと控えめ(落雷の威力含む)なところがソレっぽいと言えるのではないかッ。

(長野県　LEG君)
☆素直にプリセルだけで済ませられないのが投稿者の性である。

(福岡県　皐月トミイさん)
☆プリセルが男↓女なのに対して、「逆プリ」はキュートな女性キャラが凛々しい男性キャラに早変わり! 金脈は一番ぶ厚いコーナーと言える。

遅れてきた忍者村

好評のうちに閉村した2008年忍者村。んがしかし! まだまだ忍んでいるハガキの気配が……曲者め! そこだッ!

(東京都　QQQ君)
☆うは。ナツクテシヌゼー! 続・薄幸コンテストは隙あらばやってみたい企画であります。

(東京都　采姫炬さん)
☆よーし、これで伏兵にも……! って、派手過ぎて絶対に忍べないと思うの。

ただいま領有権主張中

アルカディア大瀑布にはレギュラーコーナーのほかにも、虎視眈々と定住化を狙っている準レギュラーコーナーも多数存在しているわけで。読者様の投稿量と熱意次第で、領土拡張も夢じゃないんだぜ?

(愛知県　十六夜月華君)
☆珠と輝く幼き美ぼうを愛でる紳士淑女が集う丘、それがロリティカ同盟。ゴス、甘、白、衣装の派閥も問わないんだブラザー!

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
◎投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

(岡山県　羽文吾)

次々号10月号の締め切りは……　7月16日(水)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

夏が近づいてきました。今年も暑くなるかしら？　夏コミにサークル参加する方はいよいよ原稿の締め切りが近づいてるはず。頑張ってください、私たちも応援してます！

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバシ（メイド）
イラスト：オイコ　文：ぬのまる

今月のオススメ

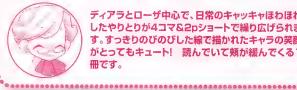
アヴァロンの鍵・弐

錦上添花

アカイネコとアオイネコ

ギャグ　4コマ

B5判　24P　コピー　表紙1色
送料込み400円分無記名小為替
〒960-8137　福島県福島市堀河町4-48
サイトウマサコ

制作者より：制作者初めてのアヴァ本です。明るく楽しく、華はそうな雰囲気を目指しました。

ディアラとローザ中心で、日常のキャッキャほわほわしたやりとりが4コマ&2pショートで繰り広げられます。すっきりのびのびした線で描かれたキャラの笑顔がとってもキュート！　読んでいて頬が緩んでくる1冊です。

サムライスピリッツシリーズ　日和亭

閃サム参戦おめでとう記念本

ギャグ

B5判　24P　オフセット　表紙1色
本代300円＋送料80円を銀行振込
氏名・住所をrimururu@celery.ocn.ne.jpまで

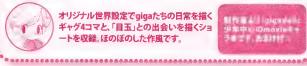
愛のあるチョイ黒ネタがテンポよく炸裂。スキあらばギャグ顔、ビバ設定！　歴代リムルルをデフォルメで描いたコーナーもステキ！

---

beatmaniaⅡDXシリーズ　whitepurple

VISION

ギャグ　4コマ　シリアス

A5判　12P　コピー　表紙カラー
送料込み200円分無記名小為替＋あて名シール
〒273-0117　千葉県鎌ケ谷市西道野辺3-17-206　中野かおり

オリジナル世界設定でgigaたちの日常を描くギャグ4コマと、「目玉」との出会いを描くショートを収録。ほのぼのした作風です。

ひさしぶりですミニコラム

コミケでの荷物の管理

レン「そういえば、コミケの会場でたまに井上陽水の『夢の中へ』が流れますよね。なんだか捜し物を見つけなきゃいけない気になるんですが、あれ何なんですか？」

ハーネス「あれは一斉点検開始の合図です。『身の周りを点検して、覚えのない荷物がないか確認してください』とも言ってますわ。不審物がないか、確認するためです」

レン「不審物!?　そんなモノがコミケにあるんですか、危ないじゃないですか!!」

ハーネス「10年前の話なので、わたくしも伝え聞きですが……98年夏、コミックマーケット54の会場設営の日に、会場内から時限発火装置が発見されたのです」

レン「大変だ！　テロだ！　犯罪だ！」

ハーネス「犯人は次のコミケの際に捕まりましたが、これをきっかけに1日3回、参加者全員が周囲を一斉点検する機会を設けよう、ということになったのです」

レン「なるほどー。でも犯罪的な意味の不審物はともかくとして、そうそう身に覚えのない荷物なんて、置いてあるはずありませんよねー」

ハーネス「そんなことありませんわよ。なにせ来場者は1日15万人ですからね。忘れ物・落とし物もとんでもない量になるんですの。コミケ1回分の忘れ物を集めたら、段ボール50箱に達したこともあるそうですわ。不審物を見かけたら、最寄りのスタッフに声をかけること。落とし物は各ホールインフォメーションの落とし物窓口に届けること」

レン「はーい。でも、どんな落とし物が多いんですか？」

ハーネス「その日買った同人誌が詰まった紙袋、これが多いそうですわ。コミケ来場の最大の目的をなぜ、と思うかも知れませんが、気力体力注意力を消耗しますからねー」

レン「冬場は脱いだコートとかマフラーとかも多そうな気がするなー。夏場はタオルとか。落とし物をした方も、落とし物窓口に届ければいいんですね？」

ハーネス「ええ。6～7割は持ち主の手元に帰るそうですから、諦めずに届け出ましょう。でも、落とし物をしないよう気を付けるのが一番ですけどね！」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
ではみなさんの投稿お待ちしてます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切
基本的に随時募集です。0月末に掲載を希望する人は0月00日（月）必着です。コーナーの意見、感想はE-mailでも受け付けています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎方が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

執事の控え室　郵便局の「振替」の用紙には、通信欄といっていろいろな情報を書き込める欄があります。同人誌通販で使う場合は、買う側の方は手紙の場合と同じく「欲しい同人誌のタイトル」、「冊数」、「自分の住所氏名」を忘れずに通信欄に書くようにしてください！　定額小為替の値上げに伴い、振替を使うサークルさんも増えてきたみたいです。賢く使い分けて、同人誌ライフを楽しみましょう！

Video Game Music Laboratory

NEW RELEASE

[illegible]

beatmania II DX15　DJ TROOPERS ORIGINAL SOUNDTRACK

発売元：コナミデジタルエンタテインメント　on sale!　価格：3,045円（税込）

©1999 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

シリーズ最新作『beatmania II DX15 DJ TROOPERS』のサウンドトラックが登場。総収録曲数はなんと90曲！　家庭用『beatmania II DX 13 DistorteD』のオリジナル楽曲15種、さらにスペシャルトラックを2曲も収録。最新作『beatmania II DX15 DJ TROOPERS』の収録楽曲を完璧にフォローできる優れ物。初心者的には最後までたたけない高難度曲が聴けるのが嬉しいポイント。プレイ前に聴いておけばイメージトレーニングとしても役立つ（？）1枚（2枚組）だ。ジャケットはGOLI氏描き下ろし。

■収録曲リスト（2枚組／一部紹介）

beatonic nation（Sota Fujimori）
Blue Rain（dj TAKA VS Ryu☆）
Dazzlin' Darlin（HHH）
satfinal（RAM）
scar in the earth（猫叉Master）
Ristaccia（Zektbach）
Time to Air（青龍）
JOURNEY TO "FANTASICA" ～ overture ～
（S.S.D.FANTASICA feat. Naomi Koizumi）
Be OK（good-cool ft. Florence）

THE IDOLM@STER RADIO COLORFUL MEMORIES

発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント　on sale!　価格：3,990円（税込）

© 窪岡俊之 © NBGI

放送回数が100回を超えた（ゲーム系ラジオ番組では最長？）人気ラジオ番組の傑作選4弾。Disk1には三浦あずさ役の"ちあking"たかはし智秋中心のアッパーなトーク、DISK2はミンゴスこと如月千早役、今井麻美のトークが収録されている。トークダイジェストにはパーソナリティ＆ゲストがさまざまな曲をカバーする人気コーナー、『歌姫楽園selection』で評判の良かった20曲とリクエストの多かった2曲を新録。フリーダムなトークとガチで聴き応えのある歌ものの落差を体感すべし！

■収録曲リスト（一部紹介）

DISC-1（たかはし智秋23Tracks）
トーク・ダイジェスト　ちあkingより　その1
歌姫楽園selection「大きな古時計」
ボーナス・トラック　新録！たかはし智秋の「好きになった人」など

DISC-2（今井麻美23Tracks）
トーク・ダイジェスト　ミンゴスより　その1
歌姫楽園selection「アゲ♂アゲ♂EVERY☆騎士（ナイト）」
ボーナス・トラック　新録！今井麻美の「地上の星」など

VGMコラム

テキスト：マンモス丸谷

唐突に始まったこのコーナー。べっ、別に穴埋めコーナーなわけじゃないんだからね！……気を取り直して今回は「ゲームミュージックも一般的な音源と同じで作者買いしてもよくね？」という説を提唱してみたいと思います。とりあえず1回目は個人的な趣味で崎元仁（さきもと　ひさし）氏をチョイス。おそらく一般のゲームユーザーにとっては『オウガバトル』シリーズや『FF12』などの音楽担当として有名な崎元氏。そういったゲームではファンタジーと親和性の高いオーケストラ調の楽曲が多いが、アーケードに限るとロック、テクノ色の強い曲の印象が強い（『疾風魔法大作戦』、『蒼穹愚連隊』）。これらとは逆に近い作りなのが『レイディアントシルバーガン』。シューティングではある種異質な"RPGっぽい"楽曲がゲームの世界観をスケールアップ。10年以上経過しても「神ゲー」と呼ばれる『シルバーガン』のクオリティに大きく貢献、そして当時のアーケードゲーマーに崎元仁の名を知らしめる契機になったと、四捨五入すると三十路な筆者は思う訳です。

『レイディアントシルバーガン』のサントラは現在セガサターン版ともどもドプレミアが付いた状態。入手しやすい『FF』系から入るのもアリ、というかベターだ。

VGM LAB EXTRA　JPY!　『アイマス』関連のCDは今回紹介したラジオ総集編のほかにも続々リリース中。8月にはXbox360版の追加曲176バージョン！　を収録した『MASTER BOX Ⅳ（仮）』が発売予定。あとひそかに『太鼓の達人』の『サントラ2008』に今井麻美、たかはし智秋、中村恵理子（天海春香役）落合祐里香（萩原雪歩役）のキャラ寄りの歌が収録されているのでそちらもチェック！

OVA & 『V』の秘蔵設定画を特別に公開！

設定資料集

ニンテンドーDS版の発売と同時発売となる、ファン必見のOVA『クイズマジックアカデミー　～オリジナル・アニメーション～』。今回は内容が今から非常に気になるこの作品の設定原画と、好評稼働中の『V』の設定画を紹介しよう!!

アメリア AMELIA

こちらは『V』のアメリア先生の設定画。よく見るとメガネのフレームが『IV』と違うところにも注目だ。

マロン MARRON

こちらは『V』でのマロン先生の設定画。腰のリボンや靴、帽子などの細かなディテールや、その生徒と見間違えそうな容姿には強いこだわりが感じられる?

タイガ TAIGA

こちらは『V』用に用意された、タイガの設定画。腕の部分には何やらタトゥー（刺青）のような模様が見られるが、これは一体……?　ゲーム中より髪型や肩のファーも少し跳ね気味で、よりワイルドに見える。

学園外観

ゲームのプレイヤーにとってはもはやおなじみ、そしてOVAでもメインの舞台となるであろう、クイズマジックアカデミーの正門からの外観。プレイヤーならばだれもが、予選第一戦で何度も見たはずの校門前の石段、ホールの上で時を告げ、ルート分岐によってはその内部にも入ることとなる時計塔などなど、プレイヤーにとっては馴染み深い場所が多い。

ゲームの方では『III』までは空高く浮かぶ浮遊学園だったアカデミーも、『IV』のアドバタイズ・ムービー内で、より一層の切磋琢磨と使命達成のために地上へと舞い戻った。OVAではこれらの設定はどうなるのか、また寮などの施設やアカデミー周辺の場所は登場するのか?　想像は膨らむばかりだ。

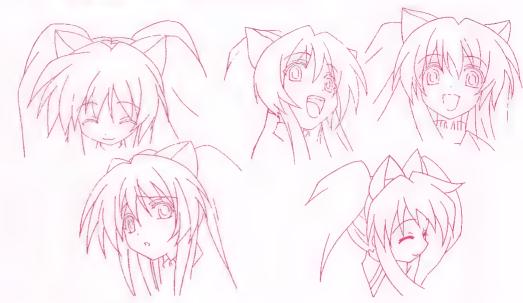
ミランダ MIRANDA

大会でも毎度おなじみ、お祭り大好きミランダ先生。OVAでも、そのやさしい表情を魅せてくれるのか？

アロエ ALOE

OVA用に描き起こされた、アロエの表情パターン集。元気で活発そうな表情が多いアロエ。どんな授業でも一所懸命に取り組む姿に、思わず微笑んでしまうかも？

シャロン SHALON

こちらはシャロンのOVA表情パターン原画。お嬢様のイメージが強いシャロンだが、こちらの表情集ではちょっと子供っぽくむくれた表情、伏目で悲しげな表情など、豊かな表情が見て取れる。OVAではどんな物語が展開し、これらの表情がどのように描かれるのか……期待と想像は膨らむばかり！

ルキア RUQUIA

こちらもOVA用の、ルキアの表情集。いつも元気に飛び跳ねてくれるルキアだが、こちらの設定画を見ると、その元気っぷりはOVA内でも変わらないようだ。

『V』新キャラの初期案を入手！

こちら左のイラストが、『V』で初登場の新キャラクター3名の原画（左からエリーザ先生、ウィーズ、校長）エリーザ先生は今よりややクールな印象だったようだ。校長は……悪役？（汗）

右のイラストが、エリーザ先生の決定稿。マントやタイが外れ、スカートやヒールなど、より女性的な衣装となり、かなり優しそうな印象に。クールな態度の設定も見てみたかったかも!?

猛者通信 ドス龍

DOS31本目 サガット伝説2008

サマゥシーズンを前にして怒とうの新作ラッシュはいいとして、みなさまはアルカディア発刊の『ロード オブ ヴァーミリオン』と『アルカナ2』下巻のムックを買うといい。理由はおってさたする。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ

周囲にタスペルの申請をしている人間が居ないことをこれ幸いに、今後のヤニー教の供給源はコンビニに絞っていこうと決めてみた。

ケソ

「アタリショック」をまるっきり別の意味にとらえていたトゥルー情報弱者。デイカプー主演の映画には期待しているかどうかは秘密。

ブニョ

100号記念号の準備に大わらわの本誌編集。しかも7月は各種ムックや闘劇本戦の用意もあったりと、ホンマモンのデスマーチを聴く羽目に。

EPISODE：01

見よ！　この減りを！

STREET FIGHTER is Back.

ケソ　今年の夏は大型ビックタイトルがひしめいティールゆえ、財布の紐が緩みっぱなしですよ。くっふふふー。

まさ　ムス。『ロドバミ』や『VF5R』、『WCCF 2006-2007』などなど、子ゼルたちの財務省が青ざめるほどのナイスタイトルが並んでおる。

ブニョ　夏の新作の中でも注目したいのは、やっぱり『ストリートファイターⅣ』かなぁ。伝説的シリーズのナンバリングタイトルだし、これまでには無かったグラフィックには、思わず目を奪われるよね。

まさ　『ストⅢ 3rd』以来9年ぶりの続編ゆえ、俺たちドキワク鬼人化状態さな。

ケソ　権利表記にカプコンUSAの名前を見付けた時、ボカァ思いましたよ。「ははーン、キャプテン沢田の凱旋帰国決まったな」と。

ブニョ　決まってないから。

ケソ　どうしてさ！　きっとストⅡの新作映画にもキャプサワ出てるに違いないのに！

ブニョ　出てないから。

まさ　残念ながら、沢田主将は「おめぇの席ねーから」状態だったと言わざるを得ない。

ケソ　そしてこの諦念……。

ブニョ　今度の『ストⅣ』って、ストーリー的には『Ⅱ』と『Ⅲ』の間なんでしょ？　ってことは、『Ⅱ』のエンディング直後から各キャラクターのストーリーが始まってるって感じなのかな？

ケソ　『ストⅡ』のリュウのエンディングじゃ、シャドルーの皆さんが律儀に表彰台に上がってましたが。世界観的には、あのほほ笑ましいシーンの直後から始まるって感じなんですかね。

ブニョ　ああ、あの「なにぃっ⁉　リュウがいない⁉」ってやつね。

まさ　リュウのエンディングを見る限りでは、サガッティはともかく、ベガも全然悪い奴には見えなかったさね。

ケソ　一体、いつからシャドルーは悪辣卑劣残虐非道爆走上等な組織になったんですかねえ。初代『ストⅡ』のころは、ちゃんと表彰台に乗ってたのに。

まさ　気が付くと、街の悪たれ小僧が一大マフィアに成長していた、的なマクロ化を感じるさね。まあ、以前からナッシュを屠ったり春麗の親父に迷惑をかけたりと、いろいろと悪いことをしていたようだが。

ケソ　今回も、シャドルーがどんな悪さをするか楽しみなんだぜ！

ブニョ　んじゃ、今回の猛者は『ストⅣ』についていろいろと考察してみようか。注目作だしね。

まさ　クエスト開始　○ボタンを押してください。

EPISODE：02

ユメミルキックと夏の空

We are working by Jiyuugaoka.

ブニョ　気になってたんだけどさ、今回、マスクマンのエル・フォルテって居るじゃないですか。あれって、素顔はみんな知ってるキャラなんですかね？

まさ　中身がパニシや沢田某じゃないことは確定的に明らかだとは思うがね。

ケソ　プロフィールを見ると、一流のコックを目指して修行中の身らしいですが。そのあたりに謎を解く手がかりがあるのではないでしょうか。

まさ　ムス。コックといえば、『力石2』にグルマンとかいうキャラが出ておったな。普段は板前のナリをしているが、力石を集めると轟竜ティガレックスばりのたけだけしい肉食獣に変ぼうする輩が。

ケソ　ひいいいいっ！　もしも対戦で負けちまうと、頭からヴァリヴァリといかれてしまうっていうのかい⁉

まさ　フェフェフェ、しそポン酢でもチョイと付けて、頭から丸かじりさね。

ブニョ　こらこら、不穏な予想を力説するのはやめなさい。

ケソ　ボカァ、どっちかっつーとルーファスの方が気になりますよ。あれ、絶対後ろにチャック付いてて、中にだれか入ってますすって！

まさ　デバウとは思えぬ素早さだからのう。キャミィあたりが中に入っていて動かしてる、などと言われれば納得してしまうわい。

ケソ　キャサリン京橋みたいなのが中に入っていれば、まだ光明が見える……つーか、アイレムの『リーグマン』でそういう設定のキャラが居ましたね。一番デバウなプレイヤーが、実は強化パワードスーツで、中に科学者のおにゃのこが入っているっていう。

まさ　しかし、デバフ＝鈍重でパワーキャラという図式は、格闘ゲーム界ではさほど通用せぬな。

ケソ　素早いメタボといえば「カルノフ」や「ボブ」、「チン・シンザン」あたりを思い浮かべますが、これで四天王がそろったわけか。

まさ　あと一人居れば、デバウ戦隊が組めるさね。

ブニョ　あと二人の新キャラ、アベルとクリムゾン・ヴァイパーはどうですか？

まさ　アベルってのは記憶喪失のパワウキャラだったな。しかし、格闘ゲーム界には韓流ドラマなみに記憶喪失キャラが多いな。

ケソ　そりゃあ、毎日ウルトラコンボみたいなのを食らってりゃ、記憶の1個や2個は軽く吹っ飛ぶわい、という気もしますが。

ブニョ　だれかの血縁関係ですかねえ。またはだれかの仇とか。

まさ　だれかの兄貴とか。

ケソ　だれかの妹とか。

ブニョ　性別違うから。

まさ　実は人間じゃないやもしれぬぞ。メカゥだったり宇宙人だったり過去の英雄の英霊だったりするやもしれんな。

ケソ　ともあれ、エンディングが楽しみですNE！

ブニョ　唯一の女性キャラであるクリムゾン・ヴァイパーはどうですか？人気出そうですよね。

まさ　なかなかユニークな技を使い

サガット秘密年表

ストI	ストZERO	ストII	ストIIムービー	ストIV	ストIII
●日本からやってきた、赤髪の小僧に敗北。胸に〝昇竜拳〟の傷を付けられ、帝王のプライドは地の底に。 ●タイでムエタイの帝王として君臨。ダンの親父などをフルボッコにして猛威を振るう。当時は美白。	●殺意の波動に目覚めそうなリュウを押しとどめたり押しとどめなかったり。確かみてみた。 ●弟子のアドン離反。ベガ率いるシャドルーから勧誘を受けたり受けなかったり。	●帝王としての威厳を主張しつつも、試合の後は表彰台にちゃんと昇るほどに謙虚な姿勢を見せる。 ●激ヤセして登場。ムエタイの帝王に返り咲き。	●家庭用にはチャゲアスのビデオクリップも入っている！　オトク！ ●シャドルーの一員として映画出演。ほかのメンバーの名前は入れ替わっていたが、サガットだけは不変。	●タイガーアッパーカットなどに炎のエフェクトが付いたりして、強まってる感アリアリ。 ●四天王の一角としてまたまたまた登場。打倒・リュウを標ぼうして修行を続けていたとのこと。	●いきなり消息不明に。どなたか行方をご存じの方はアルカディア編集部までご連絡ください。

よるわいフェフェフェ、というあん配だが、『ストIV』の中では一番名前が長いのが気になるさね。頭文字と名前の最後の句をくっ付けて、今後はクパーという略語で呼ぶ、ということでどうか。

ケソ　お、そいつは原稿書きやすくでいいですね。

ブニョ　それじゃ何の略だか分からないって！

EPISODE : 03

深夜の柴田ビル

SAGAT strongest legend.

ブニョ　新キャラに注目が集まっているけど、とりあえず初代『ストII』のメンバーが全員残ってて良かったね。シャドルー四天王とかも全員居たじゃん。

まさ　バソの代わりにダッドリーが入っていたら涙目、という感じだったさな。まあ、拳闘紳士もいいキャラなのだがね。

ケソ　そういや『ストIII』には出なかったけど、リュウ・ケンの二人を除けば初代から皆勤賞なのはサガットぐらいっすね。

まさ　『ストIIムービー』の中に出てきたサガットは、だれがどう見ても本物以外の何者でもないという再現度だったことを思い出してみたがどうか。

ケソ　逆に、この役者をモデルにしてサガット作っただろ、とカプコンにつっこみを入れざるを得ない何かがありました。

まさ　ストリートファイターの歴史、それすなわちサガットの歴史といっても過言では、あ、ねいという感じさね。どれ、我が即興でサガット秘密年表でもまとめてみるか。ス〜ラスラスラ。

ケソ　ふと思い出したのですが、僕が初めてメストで働き出したときの表紙のキャッチコピーが「サガット最強伝説」でした。『ストII'』の記事の時っすね。

ブニョ　今じゃ、雑誌の表紙のコピーとしては考えられないなあ〜。ゲームのタイトルより大きく「ルーファス最強伝説」とか書かれてても「何のこっちゃ？」って思うよね。

まさ　当時の編集部での話じゃが、記事を構成する会議の最中に、「どうやら、ちまたでサガットがブイブイいわせているらしい。特に、ジャンプした相手を引きつけてから出すタイガーアッパーカットが超TUEEEEEE〜」という話があって、我がぜんじさんに「サガット、かなりイケティーます」と進言したところ「うむ、じゃあそれでいこう」ということになった、という話さね。

ブニョ　へー。そんな裏話があったんですね。

ケソ　実はサガットは『ストZERO』シリーズではかなり男前のストーリーなんですよね。何つーか、主役を張ってもいいんじゃねぇかってくらいの格好良さがありましたよ。

まさ　そうさなあ、サガットをメインにしたゲームの1本や2本、そろそろ出てもおかしくないさね。『ロマンシング・サ・ガット』とか『アンリミテッド・サ・ガット』とかがいいのではないか君。

ブニョ　……単なるシケギャグっつーか、ただのダジャレじゃないですか……。

EPISODE : 04

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ケソ　まぁ何にせよ、『ストリートファイター』の新作で、またサガットが使えるようになってよかったよね、みんな！

まさ　ハハハハ。田渕君は本当にサガット好きだねえ。

ブニョ　ところで、お二人は『ストIV』ではだれを使うんですか？　僕は新キャラのクリムゾン・バイパーを使おうと思ってますけど。

まさ　愚問よ、我はもちろんガイル一択さね。

ケソ　僕はザンギ！

ブニョ　……。

まさ　……。

ケソ　……。

ブニョ　何だよ！　結局だれもサガット使わねえのかよ！

ケソ　し、シーマシェーン。

（つづく）

お知らせ

ども、ブニョっす。宣伝しに来たっす。ご存知の方も多いかと思いますが、ダップセの二人がアルカディアモバイルで日記を連載しています。誌面とは一味違うフッセリとした二人の日常が楽しめるって噂ですよ。

「読んでみてえ」という方は左のQRコードからアクセスするがよい。有料ですがね……。

猛者っ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたいゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431 [illegible]
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

プライズワンダーランド

アイコンの見方

暑い夏をさらにホットにする、珠玉のプライズを一挙紹介！　そして今月のプライズテクニック講座では、箱型アイテムの取りかたを伝授。お目当てのフィギュア景品獲得率上昇間違いなし!!

Rio エクストラフィギュア リオパラダイス

セガ　7月中旬　全2種

人気パチスロ『リオパラダイス』から、人気のディーラー姿とチャイナ服のリオを立体化！

パチスロ北斗の拳2 乱世覇王伝 おんたま

セガ　7月下旬　全4種

卵のようなキーホルダーと、音声ギミックが融合！　パチスロ北斗の拳2で使用されている、ケンシロウやラオウの声が流れるぞ。

新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードフィギュア 綾波育成計画

セガ　7月下旬　全3種

綾波の水着姿を立体化。プニプニした「やわらか素材」が、胸だけでなくなんと腹部にも使用された逸品！

POP WONDERLAND ヴィネッティアム

セガ　7月中旬　全2種

『萌える英単語 ～もえたん～』のぽっぷ氏が描く絵本『ふしぎの国のアリス』（ポプラ社刊）のイラストがフィギュアに！

伝染るんです。走れ！かわうそ君

タイトー／7月下旬／全2種

ギャグマンガ『伝染るんです。』のかわうそ君がひた走る、シュールなぬいぐるみ。全長は約18センチ。

スペースインベーダー 蓄光ピロー

タイトー／7月上旬／全2種

『スペースインベーダー』30周年を記念した枕。暗闇でインベーダーが光り輝くプリント付きだ。

ヤッターマン コレクターズフィギュア Part2

システムサービス／7月中旬　全2種

リメイク版のTVアニメが放映中の『ヤッターマン』から、ドロンジョとボヤッキーのフィギュアが登場！

プライズテクニック研究所
プテ研

第三回目のテクニック 浮き橋（うきはし）

イラスト：森茶

アームで狙うポイントは、箱の上部や側面に開いている穴です。フタのスキマも狙い目ですが、テープでふさがれている場合もあります。

アームがうまく穴に引っかかったら、あとは持ち上がるのを見守るのみ。もし途中でバランスが崩れて箱が落ちてしまっても、穴が狙える位置ならまだチャンスはあります。少しずつ獲得口へ運びましょう。

機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル ～ランバ・ラル部隊編～

バンプレスト／7月下旬／全2種

こだわりの造形と大胆なポージングを可能にしたアクションフィギュア。"青い巨星"ランバ・ラルの愛機グフとザクがアソートされている。

デトロイト・メタル・シティ かわれ裏表ぬいぐるみ

バンプレスト／7月上旬／全4種

今夏に実写映画化が決定されている人気マンガ『デトロイト・メタル・シティ』がプライズに！

ドラゴンボールZ 組立式ハイクオリティDXフィギュアVOL.1

バンプレスト　7月下旬　全2種

ディテールを追求したフィギュアシリーズ。第1弾は、スーパーサイヤ人姿の悟空とトランクスだ。

もい鳥 手のひらサイズぬいぐるみ

バンプレスト　7月上旬　全4種

絵本に登場する、鳥とイモムシの中間生物（?）もい鳥のぬいぐるみ。かわいい手のひらサイズがうれしい。

ガンダムシリーズ 騎馬武者伝リアルタイプフィギュア3～武者摩亜屈～

バンプレスト　7月下旬　全2種

武者ガンダム摩亜屈（マークII）と、その騎馬のアクションフィギュア。2機をそろえれば、騎乗した力強い姿を再現できるぞ。

オトメディウス フィギュアコレクション Vol.2 （マドカ/ジオール）

KONAMI　登場中　全2種

『オトメディウス』から、マドカとジオールのフィギュアが登場！　デザインはゲーム本編と同様に、吉崎観音氏が担当している。

オトメディウス フィギュアキーホルダー

KONAMI　登場中　全5種

『オトメディウス』のキャラクターが、かわいらしいデフォルメキャラに！携帯性に優れたキーホルダーだ。

今月のプレゼント

●セガ
Rio エクストラフィギュア リオパラダイス　2種セット3名
POP WONDERLAND ウィネッティアム　2種セット2名
●タイトー
スペースインベーダー 蓄光ピロー　2種セット1名
●システムサービス
ヤッターマンコレクターズフィギュア Part2　2種セット1名様
●バンプレスト
デトロイト・メタル・シティ かわれ裏表ぬいぐるみ　[illegible]
ドラゴンボールZ 組立式ハイクオリティDXフィギュアVOL.1　2種セット[illegible]
●KONAMI
オトメディウス フィギュアコレクション Vol.2　2種セット1名
オトメディウス フィギュアキーホルダー　5種セット1名

©SEGA

『VF5R』、闘劇'08……
この夏もVFが熱い!!

2回目のロケテストや続々と出てくる新情報など、次第に『VF5R』へとシフトするムードが高まってきたバーチャ業界。稼働時に腕が鈍らないように、『VF5』で鍛練しておこう!

EVENT

アルカディア&セガPresents
「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」5月の結果と次回予定

『VF5』オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

今月は、5月に開催された広島でのイベントをリポート！　今回から内容がリニューアル、2日間の開催となった。

初日の「ぶらりランダムタッグバトル」では、三つのブロックに分かれてのトーナメント勝者が、リーグ戦で優勝を決める形式。「ちび太」やゲストスタープレイヤー（今回は「こえど」）のチームはいずれも決勝リーグに残ったので、「ヒキ」も重要!?　決勝リーグでは女性プレイヤー「愛倫」さんと組んで奮闘した「じぇふりっこ」の活躍が目立ったが、最後は「ちび太」と「こえど」一騎打ちとなり、「こえど」&「教授」チームが優勝。翌日の組み手では、「ちび太」、「こえど」とも参加者のレベルの高さに驚いていた様子。

次回（7月）は北海道にオジャマするぞ！

■勝者コメント（広島会場）

リングネーム	キャラ	コメント
暴君まさっち	ジェフリー	VFは大町JOYでよろしくです
DK	レイ	ちび太ありがとう
芸州魂☆フルスイング	ブレイズ	ラッキーで勝てました♪
ガチャ	カゲ	八州確定
Shinsan	ウルフ	いわゆる事故

ぶらりランダムタッグバトルで優勝した「こえど」と「教授」チーム　ゲストを引き当てる運も実力のうち!?

■WINNERS ～今月の勝者たち～

暴君まさっち

DK

芸州魂☆フルスイング

ガチャ

Shinsan

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

■7月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
7月19日（土）14:30～（予定） 7月20日（日）	クラブセガ新道（北海道）	http://location.sega.jp/loc_web/cs_shindou.html

【主なスケジュール】
7/19（土）「ぶらりランダムタッグバトル」14:30～予定　・参加費:100円
・定員30名（先着）　※優勝者には「戦績プレート」プレゼント
「ぶらりバトルトーナメント」18:00～予定　・参加費:100円
・定員64名（64名以上の場合抽選）　※優勝者には「特別称号」プレゼント
※「ぶらりバトルトーナメント」は、運営スケジュール上18時を超えるため、風営法に基づき16歳未満の方の参加はできません。ご了承ください。

7/20（日）「ぶらり組み手の旅」　・参加費:100円
・定員:50名（先着）　※参加者の中から抽選で「戦績プレート」プレゼント
※両日とも、イベント参加の受け付けは、当日のみとさせていただきます。
※VF筐体を使用したイベントにつきましては、VFキャラクターアクセスカードをお持ちの方のみ参加できます。
※イベントは都合により、予告無く中止・変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

今年もイベントで週末がつぶれて、闘劇予選に全然出られないちび太です☆　さて、今月紹介するお店は、京都といえばココ、「a-cho」さんです。僕もカップ戦などいろいろとお世話になっています。『VF5』はDX筐体3セット、シングルプレイ用2台（大会時は全筐体フル稼働）があり、そのほかにも各種タイトルが多数入荷しています。店員さんはゲームに詳しく、お店も広いので、1日たっぷり楽しめますよ！

お店のホームページには、近隣の駐車場や電車でのアクセス、周辺の宿泊施設など便利情報が満載！　ぜひ一度行ってほしいお店です。

お店のHP　http://www.a-cho.com/index.html

道に面したエスカレーターが目印。アーケード、メダル、プライズの2階と、ネットワーク系の3階に分かれている。

各種大会やランバトなど、積極的にイベントが開催されている。ずらりと並ぶ筐体は圧巻！

バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は ・vf5@arcadiamagazine.com

COLUMN 【モンテ五射精】・「しずる」インタビュー！

2008ビートライブカップにて"関西初制覇"を成し遂げた【モンテ五射精】、MVPを獲得した「しずる」が激闘を振り返る!?

— 関西エリア初V達成の感想は？

しずる　めっちゃうれしかったですね。関西の昔からのプレイヤーたちが喜んでくれていた姿を見たら、いいことしたなぁ〜って思いました。ただ、ベスト4の時点で関西勢しかおれへんかったのがうれしいことなんですが、若干萎えましたね。

— 優勝の要因は？

しずる　チームワークですね。あと今期は東京のVF勢が数人を除いて全体的にあまりスキルが高くなくて、気持ち的に楽な部分もありました。

— 道中でキツかった状況、相手は？

しずる　状況的には決勝トーナメント1回戦の【高松ボイラー】戦ですね。次鋒の「れんじぃ」（ラウ）に大将の「穴熊」さんまで行かれましたからね。「れんじぃ」さんがきつかったです。

— 最も印象に残っている試合は（個人的に）？

しずる　やっぱり【高松ボイラー】を「穴熊」さんが逆四タテした試合ですね。「穴熊」さんさまさまでした。

— "野試合王"を返上できた理由は？

しずる　相変わらず動きは微妙でしたが、以前より相手のクセを見付ける力が付いたと思うんで、何とかヒヨってても勝ちを拾っていけたと思いますね。後は、やっぱ毎日一緒に練習してる身内でチームを組んでたんで落ち着いてできました。

— では、次回も同じチームで出ますか（2連覇狙う）？

しずる　「ギグス」や「ふーみん」が病気で死んだりしない限り、今のところ同じ面子で出る予定です。

— 最後に、結局"五射精"って何（笑）？

しずる　ご！　五人そろって！
し！　しゃがんだり立ったり、
ゃ！　やっとここまで来たよ、
せ！　世界に羽ばたけ、
い！　一郎太！

カップ戦は、「こえど」、「あうる」らにスポットライトを譲った（?）ものの、本番では見事に突き抜けてくれました。さらば「野試合王」（笑）。

EVENT INFO　ビートライブカップ ウェブサイト
http://www.beat-tribe.jp/

ゲームセンターイベントリスト

JULY. 2008

季節は暑い夏に突入して気温が上昇中だが、ゲームセンターも負けていない！ 今月も全国各地で熱いイベントが開催されるので、気になるイベントに参加しよう！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北

北海道

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
7/26	13:00	ポップンミュージック16 ノーマルマスター選手権 ◆詳細はHP参照

★セガワールド音更
河東郡音更町木野大通り西12-1-13 ☎0155-30-1661
http://location.sega.jp/loc_web/sw_otofuke.html

日付	時間	イベント
7/27	13:30	三国志大戦3 店舗大会 ◆カード制限なし。参加費300円。定員16名

★クラブセガ新道
札幌市東区伏古10条5-2-7 ☎011-789-7722
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shindou.html

日付	時間	イベント
7/5	18:00	ガンダムVS.ガンダム 新道2on2 トーナメント大会 ◆参加費100円。16歳以上。定員16組
7/6	18:00	VF5 公式トーナメント大会 ◆参加費100円。16歳以上。定員64名。カード必須
7/12	18:00	鉄拳6 新道トーナメント大会 ◆参加費100円。16歳以上。定員16名
7/19	10:00～13:00	VF5 公式オープンバトル
7/26	18:00	GCB0083 新道トーナメント大会 ◆参加費300円。カードの払い出しは1回。16歳以上。定員16名。コスト1400

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

日付	時間	イベント
7/5	17:00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
7/6	17:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会
7/12	17:00	頭文字Dver.4改 店内大会
7/13	17:00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
7/19	22:00	鉄拳6 店内イベント
7/21	17:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会
7/26	17:00	頭文字Dver.4改 店内大会
7/27	17:00	クイズマジックアカデミー5 店内大会
毎週木曜	15:00～18:00	戦場の絆 店内OFFLINE対戦

※受付は開催1時間前より開始。詳しくは店内POPをご覧ください

関東

茨城県

★プレビジョイカム 水戸50号バイパス店
茨城県水戸市千波町字海道付1998 ☎029-244-0390

日付	時間	イベント
7/26	19:00	戦場の絆 PJC水戸第50MS大隊 攻防戦リーグ戦 ◆受付18:00より。定員48名（1チーム6名）大会優勝チームは大隊名決定権あります。詳細は店内POPでご確認ください
	終日	日替わりサービス ◆日替わりで「鉄拳6」「麻雀格闘倶楽部6」音ゲー各種の料金サービスを実施中
5の付く日	終日	サービス台設置 ◆店内POPにてサービス内容を告知

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

日付	時間	イベント
日付に8・9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定
7/5	14:00	クイズマジックアカデミー5 形式限定大会 ◆定員32名
7/6	16:00	GGXX Λ CORE 大会 ◆定員16名
7/12	16:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 ◆定員16組
7/13	16:00	KOF'98UM 大会 ◆定員16名
7/19	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員16名
7/20	16:00	Fate 大会 ◆定員16名
7/21	16:00	北斗の拳 大会 ◆定員16名
7/25	16:00	VF5 公式オープンバトル
7/26	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
7/27	18:00	MJ4 大会 ◆定員16名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて

栃木県

★ゲームパニック佐野
佐野市高萩町1340 フェドラP&D 1F ☎0283-27-1829

日付	時間	イベント
7/5	18:00	VF5 公式大会
7/12	18:00	MBACVer.B2 店舗大会
7/13	18:00	ガンダムVS.ガンダム 店舗大会
7/19	18:00	GGXX Λ CORE 店舗大会
7/20	19:00～22:00	VF5 オープンバトル
7/26	18:00	鉄拳6 店舗大会
7/26	20:00	WCCF 店舗大会 ◆REGULATION U-5

埼玉県

★アミューズメントF-1深谷店
深谷市西島町3-9-1 ☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

日付	時間	イベント
7/13	終日	GGXX Λ CORE フリープレイ ◆参加費100円
7/19	20:00	鉄拳6 ナイター大会 ◆18:00～24:00まで2クレ(大会中は除く)
7/20	15:00	GGXX Λ CORE シングル大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイ
7/21	15:00	アルカナハート2 シングル大会 ◆終日2クレ(大会中は除く)
毎週月曜	終日	鉄拳6 50円2クレDAY
毎週火曜	終日	パズルゲーム 50円2クレDAY
毎週水曜	終日	シューティングゲーム 50円2クレDAY
毎週木曜	終日	アルカナハート2 50円2クレDAY
毎週金曜	終日	MBACVer.B2 50円2クレDAY
毎週土曜	終日	レトロゲーム 50円2クレDAY ◆詳しくはHPをご覧ください
毎週土・日・祝日	開店時	朝いちダッシュ ◆全てのビデオゲーム(音ゲー含む)に1クレサービス

※全イベント参加費無料

★秩父矢尾ゲーム プレイランド
秩父市上町1-5-9 秩父矢尾百貨店4F プレイランド ☎0494-24-7752
http://blog.livedoor.jp/chichibu_ten/

日付	時間	イベント
7/13	13:00	太鼓の達人11 スコア認定大会 ◆12:00より大会参加者フリープレイあり。コース・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与
7/26	13:00	ビシバシチャンプ トーナメント大会 ◆優勝者にはメダル300枚進呈
7/27	13:00	ポップン14スコア認定 大会 ◆10:00より大会参加者フリープレイあり。ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ。全員賞状授与
毎週月曜		ビシバシチャンプ 100円2クレ
毎週火曜		メダル貸機30%増量
毎週水曜		テレビゲーム50円2クレ
毎週木曜		ポップン 100円4曲
毎週金曜		プリクラ撮ると、メダル1人10枚進呈
毎週土・日・祝日	開店10:00	モーニングサービス ◆音ゲー・TVゲーム・ドライブ・ガン計13台1クレサービス
平日		プリクラ1回につき2ポイント、雨の日は3ポイント贈呈

※全イベント参加費無料

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://www.boobossboss.com/tokorozawa.html

日付	時間	イベント
7/20	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会 ◆ルールは当日発表

千葉県

★ラッキーバッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

日付	時間	イベント
7/12	17:00～24:00	ビートマニアⅡDXフリープレイ ◆参加費500円
7/5・19	終日	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ ◆参加費500円
7/26	終日	鉄拳6 100円2クレジット

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

日付	時間	イベント
7/13	15:00	ガンダムVS.ガンダム チャリオット全店2on2 大会 当日予選 ◆17:00より決勝大会
7/20	19:00	VF5 公式ポイント大会
7/27	18:00～21:00	VF5 公式オープンバトル

※備考 エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオットHP【http://www.gamechariot.com/】をご覧ください

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	イベント
7/5	17:00～18:00	VF5 公式大会 ◆VF5カード必須
7/12	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆VF5カード必須
7/26	17:00～18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★ゲームセンターラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

日付	時間	イベント
7/27	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会
週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円。詳細は店舗かHPにて

東京都

★池袋ギーゴ
豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

日付	時間	イベント
7/2	19:30	MBACVer.B2 シングル トーナメント大会
7/6	17:00	パワスマ3 シングルトーナメント大会
7/9	19:30	Fate シングルトーナメント大会
7/10	19:30	アルカナハート2 シングル トーナメント大会
7/16	19:30	MBACVer.B2 2on2 トーナメント大会 ◆定員32組
7/17	19:30	KOF'98UM シングル トーナメント大会
7/23	19:30	ガンダムVS.ガンダム 2on2 トーナメント大会
7/24	19:30	GGXX Λ CORE シングル トーナメント大会
7/30	19:30	MBACVer.B2 ランダム3on3 トーナメント大会 ◆定員48名
7/31	19:30	SFⅢ3rd シングルトーナメント大会 ◆旧基板使用

★アムネット五反田店
品川区西五反田1-27-5NA五反田ビル ☎03-3495-2183
http://www.amnet.jp.com

日付	時間	イベント
7/4～7/5	終日	グラントオープン1周年大抽選会 ◆当日抽選券付ウチワを配布。フロアでクジを引き豪華賞品が当たる。(お一人様1回限り)

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～5F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
7/5	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用
7/12	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用
7/12	15:00	ザ・ランブルフィッシュ2 大会 ◆参加料100円
7/13	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 ◆参加料無料 2本先取制 試合内の同機体使用禁止
7/19	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用
7/20	15:00	グルーヴ オン ファイト大会 ◆参加料100円
7/20	15:00	Fate 大会 ◆参加料無料。キャラクター固定
7/21	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用
7/26	10:00～15:00	戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用
7/27	15:00	マーヴルVS.カプコン2 2on2 大会 ◆参加料無料

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
7/12	20:00	SFⅢ3rd ランバト
7/26	20:00	SFⅢ3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
7/6	15:00	アルカナハート2 Pincho杯 3on3 大会
7/12	20:00	スパⅡX ランバト
7/13	17:00	SCⅢAE SCN ランバト
7/19	20:00	VF5 第11回 大山祭3on3 大会 ◆チームは当日ランダム抽選
7/20	17:00	アカツキ電光戦記AA 全国大会
7/21	終日	SCⅢAE 闇劇'08
7/26	19:00	北斗の拳 大会
7/27	17:00	アルカナハート2 2on2 大会

★石神井公園駅前センター
練馬区石神町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://shakujii.jp/

日付	時間	イベント
7/6	15:00	戦国BASARA X 2on2 大会 ◆斡旋あり。同キャラなし
7/12	16:00	SCⅢAE 大会 ◆個人戦×2
7/12	19:00	SCⅢAE 大会 ◆個人戦×2
7/19	15:00	MBACVer.B2 3on3 大会
7/26	19:00	鉄拳6 ランダム3on3 大会

★G-PORTラスベガス
新宿区歌舞伎町1-21-7地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

日付	時間	イベント
7/5	17:00	スパⅡX シングルマッチ ◆キャラ固定
7/12	17:00	KOF'98UM シングルマッチ ◆キャラ変更可
7/19	17:00	GGXX Λ CORE 2on2 大会 ◆キャラ固定
7/20	14:00	KOF11 シングルレシオマッチ

★クラブセガ秋葉原
千代田区外神田1-10-9サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

7/5	10:00～15:00	VF5 公式オープンバトル ◆アクセスカード必須。
7/13	10:30	VF5 公式大会 ◆アクセスカード必須。定員64名

★THE 3RD PLANET 昭島店
昭島市松原町1-6-14 ☎042-500-1414

7/6	15:00	麻雀格闘倶楽部6 店舗大会 ◆参加費100円。定員16名
7/13	14:00	湾岸ミッドナイト3 最速バトル IN AKISHIMA ◆参加費100円。定員16名
7/20	14:00	ポップンミュージック16 店舗大会 ◆参加費100円。定員16名
毎週水・木	終日	麻雀格闘倶楽部6 イベントDAY ◆100円2クレジット設定
毎週金曜	終日	体感ゲーム イベントDAY ◆ドライブゲーム、ガンシュー100円2クレジット設定

新潟県

★新潟POPY
新潟県新潟市江南区山二ツ 64 9-1 ☎025-286-0763
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

7/12	19:00	GGXX ∧ CORE ランダム 2on2 大会
7/13	13:00	アルカナハート2 2on2 大会
7/19	19:00	「闘劇」SCⅢAE 店舗予選
7/20	19:00	鉄拳6 INKTシングル大会
7/21	13:00	鉄拳6 6人タッグマッチ 3on3 大会
7/26	19:00	スパⅡX シングル大会
7/27	13:00	Fate シングル大会

※全て参加費100円

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

7/6	15:00	第4回ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆2on2 チームバトル方式
7/13	15:00	第5回アルカナハート2 大会 ◆闘劇ルールに準ずる
7/19	19:00	第29回MBACVer.B2 定期大会
7/20	15:00	第1回Fateシングル大会
7/21	18:00	第4回VF5オープンバトル ◆公式に準ずる
7/27	15:00	第16回VF5公式大会inテクノポリス ◆定員32名

※ 参加費100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

7/13	未定	クイズマジックアカデミー５ 大会
7/21	未定	鉄拳6 大会

※予定変更をする場合があります

★JOYLAND敦賀店
敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/tsuruga/

7/5	21:00	鉄拳6 大会 ◆参加費無料
7/12	未定	クイズマジックアカデミー５ 大会 ◆詳細は店内POPをご覧ください
7/19	21:00	鉄拳6 大会 ◆参加費無料
7/26	未定	三国志大戦3 大会 ◆詳細は店内POPをご覧ください
毎日	24時間	鉄拳6 1コイン2クレジットサービス ◆詳細は店内POPをご覧ください
毎日	24時間	戦場の絆 クレジットサービス ◆詳細は店内POPをご覧ください
毎日	24時間	三国志大戦3 クレジットサービス ◆詳細は店内POPをご覧ください
毎日	24時間	ホースライダーズ クレジットサービス ◆詳細は店内POPをご覧ください

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

7/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル27 ◆定員24名。参加費500円。レア8枚制限あり。受付方法及び詳細は[http://avalonsgate.net]をご参照ください

愛知県

★セガアリーナ豊橋
豊川市藤沢町141-4 ☎0532-29-8511
http://sega.jp/location/arena/toyohashi.html

7/5	19:00	VF5 公式大会 ◆VF5カード必須

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

7/6	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル
7/20	15.00	クイズマジックアカデミー５ 大会
7/13	21.00	VF5 公式大会

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

7/5	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
7/6	14:00	アルカナハート2 大会
7/12	14:00	MBACVer.B2 大会
7/13	14:00	鉄拳6 大会
7/19	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
7/20	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
7/26	14:00	アルカナハート2 大会
7/27	14:00	MBACVer.B2 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円2クレ設定

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

7/13	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル
7/27	19:00	VF5公式 大会 ◆定員64名。受付18:30より

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

7/5	18:00	Fate 第1回聖杯戦 ◆参加費100円
7/6	17:00	MBACVer.B2 大会 ◆参加費50円
7/12	18:00	Fate 第2回聖杯戦 ◆参加費100円
7/13	17:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆参加費50円
7/19	18:00	Fate 第3回聖杯戦 ◆参加費100円
7/20	17:00	MBACVer.B2 大会 ◆参加費50円
7/26	18:00	Fate 第4回聖杯戦+7月王者決定戦 ◆参加費100円
7/27	17:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆参加費50円

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

7/5	17:00	ZERO3 第85回関西 ランバト 1on1
7/10	19:00	GGXX ∧ CORE 第150回関西 ランバト
7/12	17:00	カプエス2 2on2 大会 ◆グルーヴが被る場合のみキャラ被りは1キャラまで
7/13	12:00	MBACVer.B2 3on3 大会 ◆チーム内キャラ被り禁止
7/19	17:00	SFⅢ3rd 第30回関西 ランバト 3on3
7/20	13:00	V.セイヴァー 全国大会 Darkstalkers Combination Cup関西予選 ◆2on2方式
7/21	13:00	スパⅡX 2on2 大会 ◆チーム内キャラ被り禁止

7/24	19:00	GGXX ∧ CORE 第151回関西 ランバト
7/26	17:00	KOF'98UM 1on1 大会
7/27	13:00	北斗の拳 3on3 大会 ◆3人同キャラは禁止

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

7/6	19:00	鉄拳6 大会
7/11	24:00	ガンダムVS.ガンダム 第7回最強決定戦 ◆参加費100円
7/20	20:00	VF5 公式オープンバトル ◆参加費100円
7/21	20:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
7/27	17:00	Fate 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧ください

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

7/6	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。定員32名
7/13	15:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
7/20	15:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会
7/27	18:00	鉄拳6 大会
7/27	16:00～21:00	VF5 公式オープンバトル

※変更になる場合もございますので、店舗にてご確認ください

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

7/6	15:00	MBACVer.B2 ゲーム大会
7/13	15:00	カプエス2 ゲーム大会
7/20	15:00	GGXX ∧ CORE ゲーム大会
7/27	16:00	V.セイヴァー ゲーム大会
7/27	終日	V.セイヴァー 対戦会[2クレ]大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

7/2	20:00	三国志大戦3 店内大会
7/6	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
7/9	20:00	ホースライダーズ 店内大会
7/13	18:00	MBACVer.B2
7/16	20:00	三国志大戦3 店内大会
7/20	18:00	アルカナハート2 大会
7/23	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
7/27	18:00	Fate 大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

7/5	18:00	アカツキ電光戦記AA 公式ランバト第弐期第二戦(全5戦)
7/5	19:00	アルカナハート2 ランバト第5戦(全6戦)
7/6	16:00	第2回Fate 2on2 大会
7/12	16:00	第2回Fate 大会
7/12	18:00	第5回サムライスピリッツ閃 大会
7/13	16:00	第2回サムライスピリッツ閃 2on2 大会
7/19	18:00	アカツキ電光戦記AA 公式ランバト第弐期第三戦(全5戦)
7/19	19:00	アルカナハート2 ランバト最終戦(全6戦)
7/20	16:00	第59回ザ・ランブルフィッシュ２ 大会
7/26	16:00	第3回Fate 大会
7/26	18:00	第6回サムライスピリッツ閃 大会
7/26	19:00	SCN SCⅢAE ランバト 最終戦
7/27	16:00	第2回アルカナハート2 2on2 大会
毎週月曜	18:00～終日	Fate 対戦会 ◆1プレイ50円(対戦台2組)
毎週火曜	18:00～23:00	アカツキ電光戦記AA 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円(対戦台2組)
毎週金曜	18:00～終日	サムライスピリッツ閃 対戦会 ◆1プレイ50円

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライク 3on3 大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

7/6	17:00	Fateシングルトーナメント大会 ◆参加費無料。受付16.30まで
7/13	17:00	GCB0083トーナメント大会 ◆参加費300円。定員16名。受付16.30まで
7/20	17:00	Fate 2on2トーナメント 大会 ◆参加費1チーム100円。受付16:30まで
7/27	17:00	KOF'98UM シングル トーナメント大会 ◆参加費無料。受付16:30まで
毎週日曜	10:00～16:00	GGXX ∧ CORE&MBACVer.B2 フリープレイイベント ◆参加費500円

※大会エントリー受付は16:30までとさせていただきます

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

7/4	18:00	Fate 大会
7/5	18:00	三国志大戦3 大会
7/11	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
7/12	18:00	鉄拳6 大会
7/18	18:00	Fate 大会
7/19	18:00	三国志大戦3 大会
7/25	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
7/26	18:00	鉄拳6 大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

7/6	9:30	武力ONE フリー対戦会 ◆参加費無料。
7/13	14:30	Fate 大会 ◆シングルトーナメント予定。定員32名。参加費無料
7/27	14:30	スパⅡX 2on2トーナメント大会 ◆早稲田式(一部改)。参加費無料

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

7/19	19:00	鉄拳6 大会
7/26	19:00	SFⅢ3rd 大会

★セガワールド今福
大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html

7/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル27 ◆定員24名。参加費500円。レア8枚制限あり。受付方法及び詳細は[http://avalonsgate.net]をご参照ください

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

7/5	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
7/5	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会 ◆参加費100円
7/6	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円
7/12	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
7/13	15:00	Fate 大会 ◆参加費100円
7/13	16:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
7/19	15:00	アルカナハート2 大会 ◆参加費100円
7/19	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
7/20	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円
7/20	18.00	餓狼 MARK OF THE WOLVES 大会 ◆参加費100円
7/26	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル ◆参加費100円
7/27	18:00	MBACVer.B2 大会 ◆参加費100円

Event Pick Up !

第一次 アカツキ電光大戦
完全バックアップ! 何故アーケードなのか! 感動は其処(LIVE)にある。

アカツキ電光戦記Ausf.Achseの公式大会が開催決定! 全国規模で開催される今大会は、現在も予選店舗を募集しているので、まだまだ熱くなること必至! ルール及び予選会場などの詳しい内容は、KO-HATSUのWEBサイトにて掲載されるので確認しよう。

アカツキ電光戦記Ausf.Achse公式大会(二日間開催)

主催・運営:KO-HATSU(コーハツ)
【http://www.ko-hatsu.com/】
協賛:SUBTLE STYLE(サトルスタイル)
【http://subtlestyle.net/】

2on2	【2008年8月30日(土)12:00～】
3on3	【2008年8月30日(土)15:00～】
1on1	【2008年8月31日(日)12:00～】

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

7/5	13:00	クイズマジックアカデミー5 フウキ杯予選大会
7/6	15:00	MBACVer.B2 大会
7/12	19:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
7/13	20:00	GCB0083 大会
7/19	19:00	アルカナハート2 大会
7/20	15:00	MBACVer.B2 大会
7/26	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
7/27	15:00	クイズマジックアカデミー5 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円 2クレ設定

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

7/5	20:00	鉄拳6 大会
7/12	20:00	三国志大戦3 大会
7/19	20:30	VF5 公式大会
7/20	17:00～19:00	VF5 公式オープンバトル
7/26	20:00	頭文字Dver.4改 大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

7/5	終日	鉄拳6 闘劇予選前夜対戦会 ◆100円2クレ
7/21	20:00	鉄拳6 今出屋称号争奪 シングルトーナメント大会 ◆参加費100円
毎週金曜	終日	鉄拳6 対戦会 ◆100円2クレ
毎週日曜	終日	鉄拳6・鉄拳5DR・SCⅢAE 交流対戦会 ◆100円2クレ

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

7/5	19:00	MBACVer.B2 2on2 トーナメント大会
7/13	19:00	Fateシングルトーナメント大会
7/19	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3 トーナメント大会
7/23	20:00	VF5 公式大会 ◆公式大会ルール
7/27	19:00	アルカナハート2 シングル トーナメント大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

7/5	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル
7/6	14:00	アルカナハート2 大会 ◆闘劇ルール
7/12	20:00	VF5 公式大会 ◆受付19:30より。定員64名
7/21	14:00	アカツキ電光戦記AA 全国大会予選 ◆シングル戦
7/27	14:00	Fate 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

7/5	15:00	マジックアカデミー5 大会
7/6	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト1on1大会
7/12	15:00	Fate 大会
7/13	15:00	MBACVer.B2 2on2 大会 ◆早稲田式。同キャラ可
7/19	15:00	サムライスピリッツ閃 大会
7/20	13:00	GGXX ∧ CORE レディース 大会
7/20	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト3on3 大会 ◆同キャラ可
7/27	15:00	アルカナハート2 大会

山口県

★ハイテクセガJR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

7/6	16:00	MBACVer.B2 大会 ◆参加費100円。2本先取トーナメント方式
7/13	16:00	Fate大会 ◆参加費100円。2本先取トーナメント方式
7/20	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆参加費100円。2本先取トーナメント方式
7/27	17:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 ◆参加費100円。2本先取トーナメント方式 相方ランダム クジ引きで決定

高知県

★戦～ ikusa ～
土佐市高岡町甲433番1TSUTAYA高岡店内 ☎088-854-1930
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

7/6	21:00	KOF'98UM シングル大会
7/13	19:00	GGXX ∧ CORE シングル大会
7/20	19:00	ストリートファイター ZERO3 XZ限定大会
7/27	19:00	鉄拳6 シングル大会

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11-1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

7/5	19:00	アルカナハート2 大会
7/12	19:00	SCⅢAE 大会
7/19	19:00	Fate 大会
7/26	19:00	MBACVer.B2 大会
8/2	19:00	Fate 大会

※いずれも参加費100円。詳細はHPにて必ずご確認ください

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11 ☎093-873-9100

7/5	18:00	戦国BASARA X 大会
7/12	18:00	MBACVer.B2 2on2 大会 ◆チーム内同キャラ不可
7/19	18:00	アルカナハート2 大会
7/20	16:00	Fate 大会
7/25	19:00	鉄拳6 大会

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

7/20	14:00	VF5 公式大会 ◆公式ルール

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

7/13	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
7/27	19:00	VF5 公式大会

★G-COM和白店
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

7/6	20:30	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
7/12	13:00	クイズマジックアカデミー5 大会 ◆参加費100円
7/13	15:30	三国志大戦3 大会 ◆参加費300円
7/19	22:30	ハイパーストⅡ 大会&スパⅡX 2on2 大会 ◆参加費100円
7/20	17:30	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆参加費100円

★アミューズメントMGM西新店
福岡県福岡市早良区高取1-2-22 ☎092-841-8311

7/19	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル27 ◆大会終了後は終日フリープレイ。定員24名。参加費500円。レア8枚制限あり。受付方法及び詳細はhttp://avalonsgate.netをご参照ください

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

7/5	19:00	VF5 公式トーナメント大会 ◆勝ち抜き方式
7/6	14:00	ガンダムVS.ガンダムリーグ大会 ◆勝ち抜き方式
7/13	19:00	GGXX ∧ CORE トーナメント大会 ◆勝ち抜き戦
7/27	13:00	アヴァロンの鍵大会 ◆勝ち抜き方式

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588

7/6	17:00	頭文字Dver.4改 大会 ◆免許使用制限無し。大会前後にフリープレイ。集合15:00
7/21	18:00	Fate シングルトーナメント大会 ◆キャラ固定。大会前後にフリープレイ。集合16:00。入荷日などがずれなければ開催

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

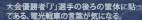
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

ハイテクランド セガアピオンでは、5/11に『アカツキ電光戦記AA』、5/25に『電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム5.66』の大会を開催。どちらの大会も、熱い戦いを見せてくれたぞ!

大会優勝者「J」選手の後ろの筐体に貼ってある、電光戦車の言葉が気になる。

大会優勝者「こぴゆうん」選手が使用したバーチャロイドはサイファーだ。

今月の強者たち

今月も全国各地で活躍した猛者達を紹介するぞ! 新作ゲームの大会が数多く開催されたので、新たなライバルをチェックしよう!

●スガイコトニ(北海道)
◇DDR SuperNOVA2耐久DDR大会　5/4·28名
・耐久DDRの部
1位:T.T－AHT
2位:ポポロ@おっ
・バトルの部
1位:ポポロ@おっ
2位:凡人
・パフォーマンスの部
1位:Kay

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店(茨城県)
◇VF5 公式大会　5/4·22名
優勝:舞浜ぱんだ(アキラ)
2位:3代目おんぞーしラウ
◇クイズマジックアカデミー 5 スポーツ限定大会　5/10·28名
優勝:ALPHA（カイル）
2位:のりたま5　3位:すみすさん
◇三国志大戦3 覇業への道 店舗予選大会　5/11·11名
優勝:ゆう(清流旗@茨城·一品)
2位:タイガー道場
◇湾岸ミッドナイトMT3 大会　5/17·15名
優勝:ガーネット(ランエボ8)
◇VF5 公式OPバトル　5/24·64名
優勝:3代目おんぞーしラウ(アキラ)
2位:塒　3位:▽怪傑風△カケフ▽
◇GGXX ∧ CORE 大会　5/31·13名
優勝:フリック(メイ)
2位:こだぬき

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル26　5/16·28名
優勝:おのっち
2位:クー　3位:ルーファス

●クラブセガ秋葉原(東京都)
◇VF5 公式大会　5/3·43名
優勝: $バッキー（レイフェイ）
◇戦国BASARA X 大会　5/18·10名
優勝:水科(毛利元就)
◇WCCF 大会　5/25·31名
優勝:川崎FCカイソクベイエリア7

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会　5/4·15名
優勝:Blaccky、ゆきちゃん(マスターガンダム、V2ガンダム)
2位:赤、アヤト　3位:えぬ、肉
◇マーヴルVS.カプコン2 大会　5/18·11名
優勝:コロマル(マグニート、ストーム、センチネル)
2位:オオハシ　3位:ヨシモト

●G-PORTラスベガス(東京都)
◇スパⅡX 2on2 大会　5/3·46名
優勝:練習中/ときど(バルログ)、ヌキ(春麗)
2位:ぶっちぎりの1番人気
◇悠久の車輪 大会　5/18·16名
優勝:海凪
2位:南雲　3位:DOKURO·ハヤテ フリーランス
◇GGXX ∧ CORE 2on2 大会　5/24·24名
優勝:柏/ネモ(テスタメント)、あさば(スレイヤー)
2位:グリーンモンスター
◇スパⅡX 2on2 大会　5/31·14名
優勝:ゴッド☆スター /ゴトー、ザ☆スーパースター
2位:あんたマサカ!

●新宿スポーツランド本館(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 「が」祭2008 4on4 団体戦　5/3·48名
優勝:ネンファミリー /ネン、メグ、いざ、K
2位:はぴネス!!
◇GCB0083 「が」祭2008 2on2 団体戦　5/4·26名
優勝:レンホウ/ライト、ザー BON
2位:チホウ
◇ガンダムガンダムVS.ガンダム 「が」祭2008 4on4 団体戦　5/6·212名
優勝:くばぁ /がくせー、おーくぼ、YUI、よしき
2位:ぼくたち引退します
◇GGXX ∧ CORE 平日大会　5/7·26名
優勝:ごろー（ジャム）
2位:OTL　3位:なちめ
◇GCB0083 平日大会　5/7·8名
優勝:orz（ジオン軍）
2位:ナオ·レヴィン
◇GGXX ∧ CORE 平日大会　5/14·25名
優勝:タク(聖ソル)
2位:カキン　3位:ごろー
◇GCB0083 平日大会　5/14·14名
優勝:カワサキマヤ～ン(ジオン軍)
2位:ナオ·レヴィン
◇GCB0083 スポランデラーズ紛争　5/17·22名
優勝:ネコカスタム(連邦軍)
2位:クルブシ
◇GGXX ∧ CORE レディースシングル大会　5/18·10名
優勝:タピオカ魂(ディズィー)
2位:ミッキキハム太郎　3位:しぃ
◇GGXX ∧ CORE レディース 3on3 団体戦大会 5/18·8名
優勝:死ネばいいのに…。/タピオカ、nina
2位:青リロ勢です♪
◇GGXX ∧ CORE 平日大会　5/21·25名
優勝:エン(スレイヤー)
2位:キシタカ　3位:夢幻
◇GCB0083 平日大会　5/21·20名
優勝:クルブシ(連邦軍)
2位:シャングリア
◇三国志大戦3 DDR女性武将制限大会　5/25·8名
優勝:キャンチョメ/
2位:にぱー　輪舞王:オリオン
◇GGXX ∧ CORE 平日大会　5/28·22名
優勝:0（聖ソル）
2位:カキン　3位:あいん
◇GCB0083 平日大会　5/28·16名
優勝:まさろ(連邦軍)
2位:タイガー
◇GCB0083 スポランデラーズ紛争 3on3 団体戦　5/31·33名
優勝:残念第一/レミファルト、イザーク、ミトキチ
2位:24時間戦えるチーム
◇戦国バサラXシングル大会　5/31·10名
優勝:水科(毛利元就)
2位:DN　3位:ヘキサメチレン

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第3回ガンダムVS.ガンダム 2on2 チームバトル　5/6·26名
優勝:ぶっぱF/三十三、ヒガシ
2位:きらりん★レボリューション石井
◇第5回MBACVer.B2 定期大会　5/10·16名
優勝:TTK
2位:十六夜
◇第17回VF5 公式大会inテクポリ　5/17·26名
優勝:☆たかし☆
2位:キンピカ

●セガアリーナ豊橋(愛知県)
◇VF5 公式大会　5/10·18人
優勝:☆ピカポンZS☆(ベネッサ)
2位:弁舐やんまん　3位:TBN大痔主哲ちゃん、若干と若干を間違えた

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)
◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル26　5/16·17人
優勝:[illegible]
2位:ライダー　3位:ユーニレイア

●ネオアミューズメントスペース a-cho (京都府)
◇GGXX ∧ CORE 第145回関西 ランバト　5/1·56名
優勝:どぐら(ロボカイ)
2位:N男　3位:白河
◇北斗の拳 全国団体戦紅の宴-アカノウタゲ-第1部 ランダム 2on2 大会　5/3·50名
優勝:鉄(レイ)、紅の豚(トキ)
2位:ラストノート、ひろT
◇北斗の拳 全国団体戦紅の宴-アカノウタゲ-第2部 2on2 大会　5/4·80名
優勝:森の妖精シリーズ～あのモデルは僕違です～ /鉄(レイ)、紅の豚(トキ)
2位:頑張ります
◇アカツキ電光戦記AA 2キャラ使用 1on1 大会　5/11·12名
優勝:ウサギ(アカツキ×2)
2位:siki0-02　3位:えふて
◇GGXX ∧ CORE 第146回関西ランバト　5/15·51名
優勝:RF（ファウスト）
2位:社長　3位:ekiちゃん
◇クイズマジックアカデミー 4 第31回a-cho ランバト　5/17·66名
優勝:テリー
2位:JUN　3位:つかれてる
◇三国志大戦3 1on1 大会　5/18·12名
優勝:Dry?
2位:マスヲ　3位:メガネやん
◇ZERO3 第83回関西 ランバト　5/18·16名
優勝:カントナ(ザンギエフ)
2位:ネコノヒ　3位:永パッチ
◇GGXX ∧ CORE 第147回関西 ランバト　5/29·52名
優勝:るぅ（ブリジット）
2位:かず　3位:どぐら

●セガワールド今福(大阪府)
◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル26　5/16·12人
優勝:Cait Sith
2位:フレイ　3位:イーノ

●ハイテクランドセガアビオン(大阪府)
◇第1回アカツキ電光戦記AA 大会　5/11·5名
優勝:J'(アノニム)
2位:涼Mゆづる　3位:S宮けにー
◇第3回電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム66 大会　5/25·8名
優勝:こぴゆうん(サイファー)
2位:カナリア

●KO-HATSU（コーハツ）(大阪府)
◇アルカナハート2 ランバト第1戦　5/3·21名
優勝:フツメン(メイファン)
2位:けちゃん　3位:こうやどうふ信者3
◇アカツキ電光戦記AA 公式ランバト第弐期第六戦　5/3·9名
優勝:ヒライ(ムラクモ)
2位:黒Q　3位 SIG
◇アルカナハート2 ランバト第2戦　5/17·25名
優勝:こうやどうふ信者4（はぁと）
2位:こうやどうふ信者3　3位:まろん
◇アカツキ電光戦記AA 公式ランバト第弐期第七戦　5/17·11名
優勝:ヒライ(ムラクモ)
2位:SIG　3位:カイ勢
◇第1回サムライスピリッツ閃大会　5/24·7名
優勝:ヒライ様(カブキ)
2位:さにー
◇SCⅢAE SCNランバト(第5戦)　5/24·9名
優勝:ハイネセン(タキ)
2位:さるすべ　3位:あぶあぶ
◇キン肉マン マッスルグランプリ2 さにQ杯2on2　5/31·15名
優勝:斡旋A/1（サンシャイン）、アシュラ強い(バッファローマン)
2位:永遠の18歳アダルト喫茶/G－TYPE、どすこい喫茶
◇キン肉マンマッスルグランプリ2 さにQ杯1on1　5/31·16名
優勝:さにい(ロビンマスク)
2位:KA.ZA.MIの連れ　3位:鎖骨スパーク
◇第1回サムライスピリッツ閃 2on2 大会　5/31·17名
優勝:あまごっぱ/レオパルドン(猛千代)、ヒライ様(狂死郎)
2位:鶴橋2010

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦3 大会　5/3·12名
優勝:くずのは
2位:十文字
◇MBACVer.B2 大会　5/9·10名
優勝:ケモリン(ネロ)
2位:山越えてきました
◇悠久の車 大会　5/10·16名
優勝:梅香KIT*
2位:トニー·カッコ

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)
◇GGXX ∧ CORE ランキングバトル【2nd Λ18】　5/3·9名
優勝:ススム(チップ)
2位:ekiちゃん　3位:蝿
◇GGXX ∧ CORE ランキングバトル【2nd Λ19】　5/10·15名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:ススム　3位:蝿
◇GGXX ∧ CORE ランキングバトル【2nd Λ20】　5/17·9名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:雅　3位:ろっか
◇GGXX ∧ CORE ランキングバトル【2nd Λ21】　5/24·12名
優勝:N男(ヴェノム)
2位:まっど　3位:QOL
◇GGXX ∧ CORE ランキングバトル【2nd Λ22】　5/31·20名
優勝:蝿(スレイヤー)
2位:直人 3位:さんま
◇餓狼MRAK OF THE WOLVES 大会【BEAT BY 5】　5/18·10名
優勝:アツ(ドンファン)
2位:超先生　3位:mhata
◇サムライスピリッツ閃 大会【第2幕】　5/4·12名
優勝:ヒライ様(狂四郎)
2位:高町ろこ　3位:中尉
◇サムライスピリッツ閃 大会【第2幕】　5/18·14名
優勝:ヒライ様(狂四郎)
2位:中尉　3位:じげ
◇MBACVer.B2 2on2 大会　5/5·14名
優勝:ヤミー（皐月)、にかい(琥珀)
2位:まなべ、のえる　3位:もすくわ、てるた
◇KOF'98UM 大会　5/4·11名
優勝:カット(裏ギース、クラウザー、裏社)
2位:じゃぁ　3位:腐女子
◇アルカナハート2 大会　5/17·16名
優勝:りょう(アンジェリア)
2位:もだじ　3位:ゆた
◇戦国BASARA X 大会　5/31·11名
優勝:白石(伊達正宗)
2位:うえぴー　3位:ハル
◇バーチャロン オラトリオタングラム 66 .c.t.c.s-c 予選大会　5/3·32名
優勝:住職、うるく、BAD、RPO、ナガイ、TOU、ざえ、カナリア、ひさ、社長
◇バーチャロン オラトリオタングラム 66 .c.t.c.s-c 決勝大会　5/4·10名
優勝:ナガイ(エンジェラン)
2位:うるく　3位:ひさ
◇VF5 公式☆大会【FIGHT 17】　5/11·12名
優勝:じぇふりっこ。(ブラッド)
2位:雷元甲　3位:かつぞう、玉露入り
◇三国志大戦3 セガ公式全国大会 覇業への道～英傑乱舞～予選大会　5/25·25名
優勝:[illegible]
2位:♪たにお♪　3位:紅牡丹、繭

●ファンタジスタ(岡山県)
◇アルカナハート2 大会　5/3·20名
優勝:儀式(頼子)
2位: はいてない　3位: しあ
◇VF5 公式大会　5/10·33名
優勝:らんぷらぁ（アオイ）
2位:JUGGLER
◇アカツキ電光戦記AA 大会　5/11·10名
優勝:ユダ(アノニム)
2位:ダーク　3位:腐乱拳
◇MBACVer.B2 2on2 大会　5/24·16名
優勝:あっせん2/志貴パパ(アルクェイド)、ゲマ(Vシオン)
2位:MFCやりにきますた　3位:あっせん1
◇SFⅢ3rd 大会　5/31·25名
優勝:メル(ケン)
2位:えあすと　3位:ハナビシ

●セガワールド松江(島根県)
◇GWグランプリ 戦国BASARA X 大会　5/3·13名
優勝:ミスター GW
2位:ひきょう
◇GWグランプリ GGXX ∧ CORE 3on3 大会　5/3·30名
優勝:メタボルカニックヴァイパーチーム
2位:ライド·ザ·メタボリックチーム
◇GWグランプリ サムライスピリッツ閃 大会　5/4·11名
優勝:星をみるひと
2位:ミスター GW
◇GWグランプリ アルカナハート2 2on2 大会　5/4·22名
優勝:ライバルはGチーム
2位:モッジャモジャチーム
◇GWグランプリ MBACVer.B2 2on2 大会　5/5·22名
優勝:ゆうき&はくチーム
2位:闘劇予選と間違えましたチーム
◇GGXX ∧ CORE 3on3 大会　5/17·19名
優勝:妖精狩りチーム
2位:森の妖精チーム

●今出屋鉄拳塾(島根県)
◇鉄拳6 ランバト　5/10·12名
優勝:タツヨシ(KING)
2位:ドランクン　3位:GO!GO!SHIKI
◇鉄拳6 ランバト　5/17·12名
優勝:黒猫きんぐ(A.KING)
2位:タツヨシ　3位:かぁぷぅ

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇GGXX ∧ CORE ランバト 3on3　7/4·10名
優勝:B ゆっくりした結果がこれだよ!!（ザッパ)、ハウ(ジャム)、いり(ファウスト)
2位:C ぱよ、静　3位:D ALF、たに～っち
◇MBACVer.B2 2on2 大会　7/5·22名
優勝:相方おらんけど大丈夫/なる(Vシオン、すか(シエル)
2位:開幕挨拶=常識だろ?　3位:俺たちワリオー様信者
◇KOF'98UM 大会　7/6·5名
優勝:シュウ(庵、京、紅丸)
2位:トシヲ　3位:エディオン
◇戦国BASARAX 大会　7/11·12名
優勝:ワンダードリーマー小林(上杉謙信)
2位:のり　3位:ドイル
◇サムライスピリッツ閃 大会　7/17·5名
優勝:剣学者(ガルフォード)
2位:るー　3位:火傘、タカネコ、裏柳生
◇GGXX ∧ CORE レディース大会　7/18·16名
優勝:みきつ(メイ)
2位:サラサ　3位:ふるちょこ
◇アルカナハート2 大会　7/31·17名
優勝:メガネアンジェはワシの嫁(頼子)
2位:ZWEI　3位:青犬

●ハイセク セガ JR下関(山口県)
◇アルカナハート2 大会　5/4·8名
優勝:あべる(キャサリン)
2位:NORIC　3位:ベラトリ

●戦～ ikusa ～（高知県)
◇ストⅢ3rd 大会　5/4·12名
優勝:とさのさと(Q)
2位:マツ　3位:だむ
◇鉄拳6 シングル大会　5/18·20名
優勝:wヒイロw(レオ)
2位:フリーター　3位:しょーたん
◇GGXX ∧ CORE　5/25·8名
優勝:DONちゃん(ポチョムキン)
2位:ヒクイ　3位:タド

●セガアリーナ中間(福岡県)
◇VF5 公式大会　5/18·22名
優勝:クロネコヤマト(カゲ)
2位:【悪】ぉこじょ　3位:決定戦未実施

●TAC 北方店(福岡県)
◇鉄拳6 大会　5/3·12名
優勝:じごもん(一八)
2位:おび　3位:ちょも、タキシーコ仮面たん
◇MBACVer.B2 大会　5/4·26名
優勝:MMR　～人類は死ぬ～ /逆転裁判(レン)パロスペ(七夜)
2位:イチゴサンデー DX

●TAC戸畑店(福岡県)
◇GGXX ∧ CORE 2on2 大会　5/3·8名
優勝:銀河英雄伝説/ラインハルト(チップ)、ブランシュベイク(ポチョ)
◇アルカナハート2 大会　5/10·16名
優勝:ひがし(キラ)
2位:ナギソ　3位:世界の○田
◇鉄拳6 大会　5/17·8名
優勝:紫苑パパ
2位:バンコ

●楽市楽座ショッパーズ店(福岡県)
◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル26　5/16·24人
優勝:桜
2位:イッテツ　3位:カイト

●天神ギーゴ(福岡県)
◇三国志大戦3 覇業への道 店舗予選　6/1·32名
優勝:儀瑠
2位:栄

●G-COM和白(福岡県)
◇鉄拳6 大会　5/4·8名
優勝:[illegible]
2位:パチ　3位:磁ビール
◇クイズマジックアカデミー 5 大会　5/10·24名
優勝:きつね
2位:もりもり　3位:わたあめ
◇三国志大戦3 大会　5/11·6名
優勝:[illegible]
2位:煉獄　3位:FOX'
◇ハイパーストⅡ 大会　5/17·14名
優勝:RAUL（Xリュウ）
2位:きゃららいだー　3位:ジェイ
◇スパⅡX ランダム 2on2 大会　5/17·14名
優勝:JAMA（Xバルログ)、大門(Xフェイロン)
◇ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会　5/18·18名
優勝:林田(リンダ）/D（Wゼロ)、rgon（マスターガンダム）
2位:21世紀枠　3位 斡旋A

●セガワールド大塔(長崎県)
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　5/11·16名
優勝:[illegible]
2位:ウォードッグ

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)
◇V.セイヴァー大会　5/17·10名
優勝:CHAP（ガロン）
2位:どりる矢島　3位:巨砲キャノン
◇SFⅢ3rd 3on3 大会　5/17·21名
優勝:だーやま(ケン)、CHAP（マコト)、鉄格子(Q)
2位:姫騎士アンジェリア、マル、ユージ　3位:ローリー、ギリギリ、デンデ
◇アルカナハート2 ランダム 2on2 大会　5/18·17名
優勝:あひるだみょん(美鳳)、ときどさんかわいい(冴姫)
2位:二等兵、ぷら　3位:ちせ、ダサ
◇三国志大戦3 公式大会 店舗予選　5/25·23名
優勝:SIRO
2位:GHOST　3位:麻雀(弱)

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新店舗はありません

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3 8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351 1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4 5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1 21 14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
千葉県	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア2F	☎047-411-7971
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1 22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2 10 11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1 35 7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1-18-8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2-1-2	☎046-200-6370
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
福井県	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ホウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5 9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1 7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.63

大阪府 ゲームプラザOKAⅢ

店舗情報

住　所　:高槻市城北町2-11-2
電話番号:0726-71-5123
営業時間:8:30 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ

※ビデオゲームコーナーでは50円台のみ使用可能です。

スタッフより

誰でも足を運んで頂けるような店作りを心掛けて、スタッフ一同、心よりお待ち申しております!!

Access

JR京都線高槻駅から歩いて7分。
阪急京都線高槻駅から歩いて2分。

京都府 ゲームスペース プラニー

店舗情報

住　所　:宇治市広野町西裏100
電話番号:0774-43-9030
営業時間:9:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※ビデオゲーム・プライズゲームどれでも使用可能です!

スタッフより

ビデオは対戦ゲームが熱い!　音ゲーコーナーも充実。ハイレベルプレーヤーも!　1度ご来店あれ!

Access

近鉄京都線大久保駅より高架をくぐり、商店街・平和堂さん隣。徒歩10分。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア → ゲームセンター

20-7.29 まで　6月30日から

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字　場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1 4 5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3 50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1 19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1 65 1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3 1 33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋 下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2 3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2 4 2	☎06-4396-5270
大阪府	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5 21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2 4 14	☎0742-35-3208
奈良県	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1 1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4 23	☎0829-34-3311
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2 18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554 18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13 12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
福岡県	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8 4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2 26	☎095-827-7173
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2 8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

北海道 道北地域編

ロシアに近い所より愛をこめて!!

イラスト:「コーキ、斉藤コーキ」

今月のレンジャー

DB隊員

今回の取材は、そのほとんどが車の中! 日中は景色を楽しめたのですが、真夜中はそれもかなわず……。しかし、北海道の道を走ることは私の夢だったため、睡魔は吹っ飛びました!

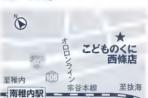
高瀬隊員

最北端です。美味しいものを期待していたのですが、あまりの強行日程で思い出は北海道のコンビニ「セイコーマート」で買ったパンくらい……。俺のウニ〜〜! 俺のカニ〜〜〜〜ッ!!

北の家族の憩いの場

こどものくに 西條店

〒097-0005 北海道稚内市大黒4丁目7-1
☎ 0162-22-7080 営 9:30〜20:30
HP なし

高瀬「北海道で展開しているデパート『西條』の2Fにある、キッズ向けのゲームコーナーです。プライズやメダル、キッズカードゲームなどが楽しめます」
DB「地元の子供たちや家族の憩いの場になっているそうだ。また、『スリルドライブ』や『ナスカーレーシング』、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』、『バーチャコップ2』といった、懐かしの大型筐体モノも置いてある」

『ムシキング』や『大怪獣バトル』を始め、キッズカードゲームは豊富。店内は奥にとても広く、たくさんの筐体が置いてある。

スタッフより

キッズ向けのデータカードダスも多数取りそろえ、プライズも幅広く品揃えしております。また、7月からイベントとしましてスクラッチを始め、お客様に楽しんでいただける内容も盛りだくさん用意してお待ちしております。こどものくにまで、ぜひお越しくださいませ。

ここが日本の最北端ゲーセン!

光速憧路

〒097-0021 北海道稚内市港町5-8-15
☎ 0162-22-2233 営 10:00〜24:00
HP なし

DB「ついに……ついに我らがゲセマプ隊が、最北端のゲーセンに到着! 多数の雑誌社や某ゲーム番組の某課長が訪れたこともある、ひそかに名の知れたゲーセンだ。最北端の『鉄拳6』を始め、最北端の『戦場の絆』、最北端の『アイマス』、最北端の『HORSERIDERS』など、最北端のゲームがてんこ盛り!!」
高瀬「そりゃそうですよ(笑)。対戦台は『ガンダムVS.ガンダム』、『鉄拳6』と『VF5』の3種類のみと少なめですが、『戦場の絆』や『DOC2008』、『MJ4』、『GCB 0083』など、大型筐体やカードゲームが多数設置されています」
DB「お客さんは20〜30代の大人がメイン。レンタルビデオ店と併設されているため、ゲームで遊んで帰りにビデオを借り、ビデオを返しにきてゲームで遊び……。そんな無限スパイラルに陥っているゲーマーもいるとか!?」

国道40号線沿いに。駅からも近く駐車場も完備!

道北部で『戦場の絆』が遊べる店舗は数少ないため、プレイヤーが集中。プレイヤー同士の「絆」も必然的に深まる!? その横には各種対戦台が並んでいる。

スタッフより

最北端のゲームセンターへようこそ! ……まあ、ゲーム機が置いてある施設としては、厳密に言うと最北端ではないのですが(笑)。道北部にお住まいのゲーマーに愛され、今年で23年目を迎えました。それ以外の地域にお住まいのみなさんも、ぜひ一度最北のゲームセンターにいらしてください!

ご当地情報局

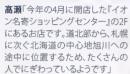
最北端のゲームコーナーは温泉にあり!!

「ウチより北に、ゲームコーナーがありますよ。ウチが筐体を提供してるんですがね」という、光速憧路の店長の言葉を頼りに足を運んだ先は、日本最北端の温泉施設「童夢」! この2Fで、小さなゲームコーナーを発見。置いてあるゲームは『連邦VS.ジオン』と『ボンバーマン』、そして脱衣麻雀。また、『ムシキング』などのキッズカードゲームや、プライズマシンが設置されていた。ゲームセンターとは言いがたいが、ここが真の日本最北端!

今回の取材で一番きつかったのは、なんといっても移動! 稚内から名寄、そこから北見へ行き稚内へ戻り……。気付くとレンタカーの走行距離が700kmを超えていました。これは東京から大阪へ行ってもおつりがくる距離です。北海道の広さを甘く見ていましたよ……。もしまた北海道へ取材で行くことがあれば、各地の名所や名物料理をゆっくり味わいたいところです。

子供が安心して遊べる店づくりを！

イオンファンタジーワールド名寄店

〒096-0071　北海道名寄市字徳田80-1
☎ 01654-9-5311　営 9：00～21：45
HP なし

高瀬「今年の4月に開店した『イオン名寄ショッピングセンター』の2Fにあるお店です。道北部から、札幌に次ぐ北海道の中心地旭川への途中に位置するため、たくさんの人でにぎわっているようです」
DB「置いてあるゲームは、プライズやメダル、そしてキッズカードゲームが中心。シール機があるお店が周囲にあまりないため、女性客も訪れるそうだ」

広々とした、明るい店内が特徴。週末や祝日はファミリー層でにぎわう。

メダルゲームは『ダイノキング』が人気。1000円で150枚メダルが貸してもらえるのもうれしい。

スタッフより

当店では、ファミリーで楽しく安心して遊べる場所を提供しています。ゲーマー向けのオンラインゲームや大人向けの体感ゲームはありませんが、地域で一番のキッズカードゲーム数と、大型室内じゃんぐるじむ「わいわいぱーく」を設置しています。ぜひ、遊びに来てくださいませ。

イベントやサプライズが盛りだくさん！

セガワールド北見

プライズ
ビデオ
カード
メダル

〒090-0836　北海道北見市中央三輪7丁目446-1
☎ 0157-36-8333　営 10：00～24：00
HP http://location.sega.jp/loc_web/sw_kitami.html

DB「セガ系列店最北のお店だ。周囲には大型ホームセンター、飲食店、洋服店などがあり、客層はさまざま！」
高瀬「1Fは『三国志大戦3』を始めとするカードゲームやビデオゲーム、そしてプライズやシール機が楽しめます。ジャズホールをイメージした2Fは、『MJ4』や『クエD』のほか、広大なメダルゲームフロアになっていますよ」
DB「『WCCF』や『クエD』の人気が根強いな～。また、レディースデーやパチンコデーといったイベントが、毎日必ず開催されているのも特徴だ。今後はゲーム大会の開催も予定しているそうだぞ！」

お店は国道39号線沿いにある。車で走っていると、大きなソニックの看板が見えてくる。

人気の『三国志大戦3』のほか、『WCCF』や『GCB 0083』などのカードゲームが並ぶ。

スタッフより

大型カードゲームを多数取りそろえております。お一人でゆっくり遊ぶことや、仲間とワイワイ楽しく遊ぶこともできます。シール機撮影用の衣装を無料貸し出ししておりますので、ぜひご利用ください。広い駐車場をご用意しておりますので、ドライブもかねてお越しください。スタッフ一同、心よりお待ち申し上げております。

明るく楽しく、そして安心をあなたに！

スガイAM北見

〒090-0838　北海道北見市西三輪5丁目1-16
☎ 0157-32-6011　営 10：00～24：00
HP http://www.sugai.e.co.jp/game/topicsinfo.php?s=16

高瀬「昨年のゴールデンウィークにオープンした、比較的新しいお店です。ビデオ、プライズ、メダルの三拍子がバランスよくそろっていますよ」
DB「『ギター』や『ドラム』などの音ゲーや、『ベースボールヒーローズ3』、『QMA V』など、KONAMI系のゲームが充実しているなあ。また、さまざまな対戦格闘ゲームを始め、『戦場の絆』や『イニD4』なども設置」
高瀬「今回の取材店舗では数少ない、ゲーム大会の開催店舗です。『鉄拳6』や『QMA V』の大会は、多数の参加者でにぎわっているそうですよ」

こちらも国道39号線に位置。ゲーマー層だけでなくファミリー層にも親しまれている。

今回の取材店舗のなかで、ビデオゲームの充実度は一番！　ゲーマーのオアシスだ。

スタッフより

最新カードゲーム『HORSERIDERS』から、ビデオゲームでは『ガンダムVS.ガンダム』、『鉄拳6』、そして家族で楽しめるメダルやプライズまで、幅広くお楽しみいただける空間になっております。ぜひご来店ください。

ア このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報は158ページへ。

いよいよ次号で全国制覇！
最北端の次は最南端の地、いざ沖縄へ!!

ミスX「……いよいよ次号は沖縄のゲーセンを取材です。ついに全国制覇ですよ～。……ハア」
高瀬「なんだミスX、元気が無いなあ！」
ミスX「そりゃ沖縄へ行ける高瀬先輩はいいですよ。留守番が決定した私が、テンション上がるわけないじゃないですか！　ねえ？　DB先輩!!」
DB「まあそう言うな。夏の沖縄はむちゃくちゃ暑いから、しんどいだけだぞ？　……さあ、高瀬隊員。沖縄で食べる料理の相談でもしようか」
ミスX「やってられません!!」

日本最北端、宗谷岬に立ち寄った隊。全国制覇と、遠い最南端への想いを馳せる！

7月の上旬に沖縄の店舗様を取材させて頂く予定です。沖縄のゲームセンターの情報をお持ちでしたらご連絡をお願い致します。
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

ハイスコア全国集計

2008年5月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム		494,290	アキト	ALL ハード MK-Ⅱ	プレイシティ中央町店（鹿児島）
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶		10,181,070	LUI＠キャプチャー勉強中	ALL 1P側でのスコアです。	個人申請セガワールド静岡（静岡）
アカツキ電光戦記		2,632,060	九	ALL アドラー	個人申請アミューズメントパークNASA（長野）
鉄拳6	タイム	1'44"50	KFI-FUJ	ALL	GAME'S MILK（京都）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オトメディウス	ティタ・ニューム	4,069,490	大仏ティタ	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	エモン・5	3,714,890	関西最強萌えキャラ Wフィンガー H.○	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ジオール・トゥイー	2,617,630	北海道釧路T.H	ALL 南極ノーマル→サンサルバドル島EX→東京EX	個人申請カレッジゼロ（愛知）
デススマイルズ	ローザ・通常	448,852,822	AKF	ALL 残×5 ボ×0 2P側プレイ 予選2.44億	個人申請モーゼ（東京）
	ローザ・峡谷有り	572,920,954	Tolle	ALL EX ライフ×5 ボム×0	大久保アルファステーション（東京）
シューティングラブ。2007	UNIT-1	32,259,560	龍神TSP	ALL 3ボス14倍 ラスボス14万＋α落ち	個人申請スガイパワープラントプルプル（北海道）
	UNIT-2	32,367,960	全ア愛、ふぐ刺しになる	ALL 残1 連付	GAME 41（北海道）
	UNIT-3	22,182,710	CYR-せたろ〜	ALL 連なし	個人申請新宿ゲーセン ミカド（東京）
クイズ&バラエティ すくすく犬福2〜もっとすくすく〜		260,300	ERO＠お義父さん、彩たんを僕にください	ALL 正解率90.2%	グッデイ21（東京）
メタルスラッグ6	ラルフ	32,584,440	きっくす	ALL HARD	個人申請サーティーエイト（大阪）
アルカナハート	春日 舞織	2,464,150	エレン・カーソン	ALL 連同付	えの木（高知）
	フィオナ・メイフィールド	2,326,650			
	愛乃はぁと	2,427,200	これで僕もハート様使い さきお		
トリガーハート・エグゼリカ	エグゼリカ	768,067,269	箱○ルールでは勝てる気がしない PELA	ALL 残ハート×1 B×1	個人申請ゲームインナハⅡ（沖縄）
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	227,853,770	WSM-MKZ	ALL 1周END	SPOLA九品寺（熊本）
エスプガルーダⅡ	タテハ	959,901,703	NIG	ALL 枠6 ライフ4 バリアMAX	個人申請ミラクル藤枝（静岡）
ザ・ランブルフィッシュ2	ゼン	1,260,110	サクやん	ALL 連同付	えの木（高知）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,920,200	雪歩 千早 やよい 美希	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,177,500	あずさ 律子		
	猫アルク	4,910,400	伊織 春香		
	七夜志貴	6,258,400	真 亜美 真美		

お詫びと訂正　7月号において更新されていないスコアを掲載してしまいました。下記スコアが現在の全国一位記録になります。
関係各位、読者の皆様に多大なご迷惑をおかけし申し訳ありません。ここに訂正すると共にお詫びいたします。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
バーチャファイター5 VERSION D	スコア	2,628,800	(´・ω・`) WERK	ジャッキーP×9	大久保アルファステーション（東京）
デススマイルズ	ローザ・峡谷有り	570,527,096	KDK-TAKEYUKI	ALL同付	

虫姫さまふたり　ブラックレーベル

オリジナル・レコ

3,368,408,170

ALL 8回目のノーミスALL

DBS@なぜココで繋がるんだ？

個人申請Hey（東京）

オリジナル・パルム

3,293,365,944

ALL クリア時 残3 B3

E.H-へぼRLF

個人申請シルクハット本厚木(神奈川)

マニアック・パルム

1,298,061,405

ALL 残5 ボム4

スィスィスィドリームvsRPG-7

ゲームBOX.Q2（愛知）

限界いまだ見えず!?　黒虫の闘いは終わらない

まず、オリジナル・レコは30億点突破後もその勢いは止まらず、もはや敵無し状態のDBS氏が連続トップ。

中型敵へ自機を接近させて、張り付きで琥珀アイテムを多く出すプレイが要求されるのがオリジナルモードだが、それに比例して危険度も上がっていくため、一見無謀にも見えるプレイをどう安定させていくかが重要なポイントだろう。

一方、オリジナル・パルムは5面道中と5面ボスでそれぞれ1ミスの合計2ミスでのスコア。これまでノーミスでスコアを更新してきただけに、RLF氏自身も不本意だろうか、スコアネームの"へぼ"という部分からその悔しさがうかがい知れる。

なお、同氏は4面だけで10億点を稼ぎ出しているそうで、これはほかのプレイヤーに比べてかなり突出している数字で2位以下を大きく突き放している点数効率だ。

マニアック・パルムは今回もノーミス、使用ボム1という驚きのスコア。ほかのモードに比べれば、ラスボスのラーザ戦の難度は抑え気味とはいえ、そこまでの稼ぎを成功させた上でノーミスでボムを4発も残すのはかなりの離れ業だ。

未更新のままのゴッドモードはノーミスでラーサを撃破すると出現するスピルチュアル・ラーサの存在が物議をかもし出したが、現在の最終スコアはレコ、パルムともにこのスピ・ラーサを出現させていない。

理論上は出現させるのが理想とはいえ、実際のところリスクの割りにはスコアへの影響は少なく、今後更新されるとしても通常のラーサ撃破でのスコアになると予想される。

講　評

『ガンダムVS.ガンダム』は5/7前後に解禁されて選択できるようになったハードコースでのスコア。難度が高く、CPUが序盤からノーマルの後半面並みの動きを見せてきますが,ALLクリアまでのステージ数が1面増えているので結果的にトータルスコアが高くなっています。

『スピリッツオブジオン戦士の記憶』は、やはりクリティカルヒットが命。光ってクリティカルを狙える敵に対して粘る必要がある場合があるので、そのほかの敵を速攻で破壊してタイムを稼ぐことを意識したとのこと。

また、2P側プレイ時ではボス敵を修羅撃破したときのスコアが加算されない現象があるため1P側でのプレイになっているようです。

『アカツキ電光戦記』は最高得点キャラがアドラーに変化。前Bガード or ヒットからの攻性防御→Aフラクトリット→ブリッツボンベ×3でヒット数を稼ぎつつ、パーフェクトを狙っているようです。この攻性防御は中＋強ボタンを同時押しすると発動し、タイミング良く相手の攻撃に合わせると自動で反撃するという特殊行動。今回のスコアからこのシステムを稼ぎに使用してきました。

『メタルスラッグ6』はラスボスのランダムアイテムで弾薬×9という幸運に恵まれての更新。レーザー斬りの失敗が多かったものの、運を生かしきっての更新はさすがというところでしょう。

『エスプガルーダII』は今回もタテハの更新。今回も真セセリこと憎悪に満ちたセセリ無しでのスコアですが、『今後は検討が必要かもしれません』とのことなので、ほかのキャラも含めて来月以降の静岡勢のスコアに注目していきましょう。

『戦国ブレード』のハガネは2周目ランダム面で忍者面なしでの約25000点落ちということですが、アインとどちらが最終的に高くなるのかがここにきて分からなくなってきました。なお、天外は1周117.9万、2-4、2-7でパターン外のパワーダウンで8000点落ちとのこと。彩京シューでは数々の結果を残してきた両プレイヤーが本作でどこまで突き詰めたスコアを出していくのでしょうか？

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ストライダー飛竜2		33,138,900	もーえーよ AAZ	ALL 連付	えの木（高知）
怒首領蜂	Bタイプ	704,638,650	KTL-NAL	2周 ALL 残×3	Game in えびせん（東京）
セクシーパロディウス	マンボ	6,982,200	出そうで出ない700万	ノーミスALL連付1面60万3面ベッ1落ち近くて遠い700万	個人申請POWER STICK（神奈川）
バトルガレッガ	フライングバロン	15,377,080	SST	ALL ABC同時押し(時間切れ待ち)	個人申請新宿ゲーセン ミカド（東京）
ジオストーム	ノーマル・2機設定	10,000,000+α	KDK-TAKEYUKI	ALL連付7周目4面クリア時達成 ノーマル2機設定	グッデイ21（東京）
龍神	連付	2,191,630	みここ旧ver	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	連なし	2,186,150			
戦国ブレード	天外	2,214,600	戦国人	ALL 連付 残0 B0	個人申請プレイランドエフワン（宮城）
	ハガネ	2,422,600	J.G.K-ALL㊙	全2周クリア クリア時残機×0ショット連付	個人申請GAME IN COO（兵庫）
	アイン	2,431,700			
ファイティングホーク		2,061,350	T3-CYR-ATS	ALL 連付	GAME 41（北海道）
エアデュエル		1,305,100	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ギャングウォーズ		1,119,790	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
バーニングライバル	ジャクスン	1,903,900	ALZ-福永リサ㊗	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	アーノルド	484,400	ビグ・ザムとザクレロのMG希望		
	クレイズ	512,900	ALZ-ハイパーデジタルモザイク()w		えの木（高知）
天地を喰らうII	趙雲	4,684,150	○○○○と○○は許さないんだから！	ALL 連付 D×1	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	魏延	4,535,500	譲ってやったんだから感謝するあるよ！		
龍虎の拳2	リー・パイロン	3,216,940	剣匠イザナム	ALL 連必付	個人申請スペース1（福岡）
雷牙	連付	2,760,130	みここ旧ver	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ジェミニウィング		2,419,530	KTL-ぷーぺら	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLOSE UP! SCORRER

ハイスコア魂

「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介したり、有名スコアラーたちの内面やエピソードに迫るコーナー。今回は『虫姫さまふたり』カンストや『デススマイルズ』のフォレットなど、スコア界の前線で活躍しているダメK.K氏をインタビュー。

ハイスコアとは私の人生を司る一要素です

——さっそくですが、初めて全国1位を獲得するまでの道のりを教えてください。

K.K 初めての全国1位は『ギガウイング』です。当時、柏にあるゲームセンター「B-1」でプレイしていたのですが、そこで偶然Clover-YMN氏と知り合うことができ、いろいろ教えてもらいながら、うまくなっていったのが始まりです。私のプレイしていた部門である「アイシャ」は、四人ぐらいのスコアラーでやっていたので、僅差で涙をのむこともありましたが、アルカディアの創刊号で初めて全一スコアを取ることができました。

——スコアを申請しようと思ったのはいつごろになりますか？

K.K 初めてスコアを申請したのは『ライデンファイターズ2』です。私は沖縄の出身で、当時よく通っていた「ゲームインナハ2」がちょうどスコア集計店だったので、私も申請してみようと思ったのがきっかけです。

ハイスコアを最初に目指し始めたときは、純粋にスコアが伸びていくことが楽しかったですね。その後、争うライバルができて、その人たちと高いスコアを目指すのが楽しくなっていきました。もちろん、それは今も続いています。

——シューティングをプレイする上でのこだわりはありますか？

K.K なるべく簡単なパターンを作ることですね。クリアすることや高いスコアを出すといった、目標を達成するためにもっとも簡単な方法は何だろうと分析していき、その中で1番簡単だと思う方法を使うことをいつも意識しています。

——K.Kさんにとってシューティングの魅力とは？

K.K 試行錯誤をすることによって、着実にうまくなっていくところだと思います。ここはもう少し簡単に点数を稼げないか、ちょっと難しいけれど簡単に抜けられる方法はないか、といった試行錯誤が到達面数や点数といった形でフィードバックされます。その結果得られる、知らないステージへの到達や目標スコアを超えたときの達成感は何物にも変えがたい魅力があります。

——「わっしょい！」で、来場者の方々に伝えたかったものは何ですか？

K.K 「シューティングはまだ死んでいないぞ」ということです。

事実「シューティング」というジャンルは現在、衰退の方向に向かっていると私は思っています。その一因として、シューティングの魅力を感じることができなくなってきていることだと思います。

動画などで、簡単に上級者の攻略が手に入る時代になり、その内容から「上級者は苦労せず攻略できる」という誤解や「だれかが動画を提供してくれるから自分が攻略しても意味がない」という諦めが生まれ、結果として攻略のモチベーションが下がり、一部の人間しかプレイしなくなっている。でも、本当は上級者も失敗を繰り返し、苦労して試行錯誤をし続けるような、泥臭いことの繰り返しで攻略をしているんです。

「わっしょい」では、そういった失敗やアドリブといった泥臭いところも含めて見ていただきき、「生き生きとした」シューティングの魅力を伝えたいという思いがありました。

——イベントでは、『デススマイルズ』の「フォレット」を選ばれたのはなぜですか？

K.K 「フォレット」のプレイが、より参加された方の参考になると思ったからです。

『デススマイルズ』は比較的難度が低く万人向けですし、「フォレット」は特殊な性能のキャラなのでほかのキャラに無い、変わったパターンを展開できます。結果として、いろいろな人にとって「攻略の参考になる」動きを見せられると思いました。

実は、『虫姫さまふたり』の「ウルトラ」とどちらにするか少し迷ったのですが、逆にこちらは参考にできるプレイヤーの対象が絞られるのでやめました。『虫姫さまふたり』は、弾避けの妙味という大きな魅力がありますが、それは「ユセミ」さんや「NAL」さんの方が得意ですし。

——K.Kさんにとってハイスコアとは何でしょうか？

K.K 私の人生を司る一要素です。

ハイスコアにおける試行錯誤のノウハウは仕事やほかの趣味などにも生きていて、逆にそれらのノウハウがハイスコアに生きています。そういった相乗効果という意味で、私という人間の成長の証としてのバロメータとして、位置づけられると思います。

——そこまで言い切れるものを持っていることってすばらしいですね。

K.K そうですね、ハイスコアやシューティングゲームはそれだけ奥深いと考えています。

困難に挑み、諦めずに改善して壁を超えていくからこそ、人生とオーバーラップできると思っています。

（2008年6月8日グッディ21にて）

ダメK.K

『ギガウィングII』、『式神の城III』の最終スコアを記録。さらに、『虫姫さまふたりVer1.5』のウルトラ・パルム部門にてカンストスコアを記録している。また、『虫姫さまふたり』オフィシャルDVDにK.K氏のプレイが収録されていることは、あまりにも有名だ。

用語説明

ギガウィング

1999年3月にカプコンにより発売された、弾幕系のシューティングゲーム。横画面でありながら、縦シューティングという珍しさが特徴。本作では、リフレクトフォースという敵弾を跳ね返し、それを攻撃手段として活用できるシステムがスコアを伸ばす重要な鍵となった。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◯店舗名 ◯連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）◯店長およびハイスコア担当者名 ◯サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◯お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

ハイスコア集計店一覧

地域	店名	住所	URL	営業時間	電話
北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20		【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	http://am.ge-sen.com/?3478	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	グッデイ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1-10-7	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1-18-11	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2		【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
東京都	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18		【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
東京都	Game in えびせん	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	http://www.ebi-cen.com/	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www.matmouse.jp/	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
神奈川県	イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1		【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	http://nmt.cside.com/q2/	【営】9:00～24:00	☎052-452 0920
愛知県	GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
愛知県	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	http://www.gameswill.co.jp/	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
京都府	GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
大阪府	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.harolapi.com/	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
福岡県	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
熊本県	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計

（アルカディア9月号掲載）は

2008年7月13日(日)

までに出されたスコアで、
7月16日(水)当日消印まで有効です。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

レッツゴージャングル!

【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:0]

怒首領蜂大復活

【通常2周 タイプA・ボム、通常2周 タイプA・パワー、通常2周 タイプB・ボム、通常2周　タイプB・パワー、裏2周 タイプA・ボム、裏2周タイプA・パワー、裏2周 タイプB・ボム、裏2周　タイプB・パワー】の計8部門で集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:1ST 100,000,000PTS、2ND 1,000,000,000PTS、SHIP STOCK:3]

アルカナハート2　Ver.2.1

【スコア】の1部門で集計。選択するキャラクターは問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:4、TIME60、PLAYER WINS AGAINST COM:AT 1ST 2ROUNDS、COM WINS AGAINST PLAYER:EVEN WITH THE PLAYER]
※旧アルカナハート2は新Ver.の集計開始に伴い、集計を打ち切ります。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
『スカイスマッシャー』と『スカイアラート』に分かられた1ヵ月でした。

●ゲームセンタークラウン（千葉県）
プロジェクタースクリーンに、虫姫BLが常時映っています。GOD48億、オリジナル30億のプレイ動画も放映中です。

●大久保アルファステーション（東京都）
B1フロアのオールドゲームコーナーにオールド対戦台コーナーができました!　旧作対戦台が5セット稼働中です。稼働タイトルにつきましては、当店ホームページをご覧ください!

●えの木（高知県）
蝕です!　蝕がやって参りました!　オトメもMFCもⅡDXも贅になりました。夏までには落ち着くと思うので気長にお待ちください（）ｗ
JT氏、爆田、ハカセ、熱田君、来店ありがとう!

●スポラ九品寺&ショールーム（熊本県）
DORAZAKIDさん（ぐわんげ小覇）70,306,411点。双子エンジンGRFさん（バトライダー ver.B）15,464,330点。3号機+4号機+マリア。皆さん遠征お疲れさまでした。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
ガンダムの機体別ハイスコア競いが熱い!　全国トップクラスのスコアラーも育っています。ようやく入荷したアルカナ2や、全国区のプレイヤーが多いQMA、そしてウイイレもよろしくお願いします!

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
　※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
　質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

今月の数字 100億枚 この数字は、だれもが子供のころに一度は手にしたであろう、バンダイの「カードダス」の累計枚数だ。1988年の発売開始より20年かけて達成された。

ノッポさんとゴン太くんのコンビ、限定復活

http://www.taito.co.jp/company/news/release/prize/05_01.html

5月28日に東京・有明TOCにて行なわれた、関係者向けアミューズメントプライズ内見会「第12回プライズフェア」。会場では、今年の10月から12月にかけて登場するメーカー各社の新作プライズが展示されていた。タイトーでは、なつかしいNHKの人気キャラをモチーフにした新プライズ「タイムスリップTV」シリーズの発表会が行なわれ、幼児向け番組『できるかな』のノッポさんとゴン太くんがゲストとして登場。番組では最終回でしかしゃべることのなかったノッポさんみずから、当時の楽屋話を披露してくれた。そこではなんと「実は子供の頃は器用ではなかった」という、ノッポさんの爆弾発言も。だからこそ番組内の工作は一生懸命やり、うまくできたときは本当にうれしかったという。「工作の手順をお見せするものとは別に、完成品を用意していたこともありましたけどね（笑）」という発言と、18年ぶりの再会となる相棒ゴン太くんとの息の合った掛け合いに、来場者からは終始歓声があがっていた。

登場作品

- はたらくおじさん（1961-1981）
- なにしてあそぼう（1966-1971）
- できるかな（1970-1990）
- ゴロンタ劇場（1977-1979）
- 600こちら情報部（1978-1984）
- にこにこぷん（1982-1992）
- おーい！はに丸（1983-1989）

タイトーからNHKキャラのプライズシリーズ発表

タイトーの新プライズ「タイムスリップTV」シリーズは、放送開始から50年を迎えたNHK教育の人気キャラクターたちと、アーティスト「PansonWorks」とのコラボレーション企画。10月下旬登場の第一弾を皮切りに、続々と全国のゲームセンターのプライズコーナーに登場予定となっている。

登場キャラクターは、『できるかな』のノッポさんとゴン太くんや、その前身にあたる番組『なにしてあそぼう』のヤンヤンムウくん。『おーい！はに丸』、そして『にこにこぷん』のじゃじゃまる、ぴっころ、ぽろりの三匹。そのほかにも『はたらくおじさん』、『ゴロンタ劇場』、『600こちら情報部』、といった懐かしいキャラクターがプライズ化される予定だ。ソフビフィギュアを始め、マスコットキーホルダーやクッション、ぬいぐるみなど、その種類も多種多様。上記の番組をリアルタイムで見ていた人はもう大人ばかりだと思うが、童心に返ってぜひゲットしてみては？

機動戦士ガンダム 戦場の絆 ガンダム試乗キャンペーン

http://www.gundam-kizuna.jp/

MSパイロット気分が満喫できるアーケードゲーム『戦場の絆』。プレイするにはカード作成が必要なこともあり、「敷居が高いのかな？」と躊躇していた人もいるはず。そこでバンダイナムコゲームスは新人パイロット向けに、すぐにゲームを遊べる「ガンダム試乗キャンペーン」を実施する。キャンペーン実施店では、地球連邦軍のガンダムのみを操縦できるパイロットカードを配布。これを使えば、ある程度ゲームをプレイしないと操縦できないガンダムに、一度だけだがいきなり搭乗できるのだ。カードが無くなり次第キャンペーンは終了。また、それに併せた「スタンプカードキャンペーン」に参加すれば、特製カードケースを獲得できる。新人パイロット諸君は遅れるべからず！

PRESENT

特製カードケース（連邦軍バージョン・ジオン軍バージョン）をセットで5名様にプレゼント！　詳しい応募方法は121ページで

アルカナハート2 公式大会開催決定

http://www.examu.co.jp/arcanaheart2/

『アルカナハート』シリーズを開発したエクサムみずから、『アルカナハート2』の公式大会を開催！日程やルールは、下の大会概要をチェックだ。また、公式HPにも特設サイトが開設されているぞ。

大会概要

●大会日程
・予選大会：7月12日（土）から9月14日（日）までを予定
・決勝大会：9月中旬を予定
●大会ルール
・2on2のタッグ戦（勝ち抜き）形式
・チーム内同キャラクター不可
※開催期間、ルールなど変更の場合があります、会場などの情報を含め、詳しくは公式HPの特設サイトでご確認ください。

PRESENT

アルカナハート2特製ポスターを2種セット3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は121ページで

LORD of VERMILION オープニングセレモニー

http://www.square-enix.co.jp/lov/

スクウェア・エニックス初のオリジナルアーケードゲーム『ロード オブ ヴァーミリオン』が、6月17日（火）に稼動を開始。これを記念して同日の午前9時より、タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店にて、メディア向けのオープニングセレモニーが開催された。店内の特設会場では、スクウェア・エニックスの和田社長自ら、ゲーム完成の喜びと定期的なサービスの約束を発表。開店前から並んでいた先着4名のお客さんに、特製グッズが手渡しされた。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリス（東京・お台場）に、7月下旬新アトラクション「インチキ遊園地、ドロンジョイポリスだコロン！」が登場する。これは、今年30年ぶりに復活し、絶賛放映中の国民的TVアニメ『ヤッターマン』の世界が体験できるウォークスルータイプのアトラクション。『ヤッターマン』の世界を立体的に再現する史上初のアトラクションになり、まるでアニメの世界に飛び込んだかのような体験ができるのだ。インチキ遊園地を経営し、ドクロリング獲得を画策するドロンボー一味と、それを阻止するヤッターマン。TVアニメおなじみの設定にそった、オリジナルストーリーが展開されるぞ。料金は600円（税込）。所要時間は約7分となっている。

アトラクションオープン後は、館内イベントをはじめ東京ジョイポリス全体が『ヤッターマン』一色に！「来なきゃおしおきだべぇ～」

PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は121ページで。

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp/

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋サンシャインシティ内）では、全国2000種類ものプリンから100種類を厳選した『プリンの殿堂2008』を、9月7日（日）まで開催中。ナムコが誇る「最強のプリン発掘隊」が、全国のプリンを食して選定した至高のご当地プリンが楽しめる。北海道日高町のラーメンプリンや、宮崎県知事のイラストが描かれたプリン。そして大分県では行列必須の地獄蒸しプリンなど、多種多様のプリンがあなたを待っているぞ。また、会場では過去に表彰された「殿堂入り」のプリン20種類以上を含め、合計100種類以上のプリンを展示販売。来場者の人気投票でランキングが発表される、日本最大級のプリンの祭典となっているのだ。

先月お知らせしたサマーイベント「かき氷祭り2008 ～絶品かき氷の祭典～」や「辛いデザートフェスタ」、「りらくの森」では、「お母さんリラックス」も、好評開催中。6月に開業したばかりの副都心線で、池袋を訪れてみるのも一興だ。

PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名名様にプレゼント！　詳しい応募方法は121ページで。

2008年5月16日～6月15日

ビデオゲームランキング

第5位 THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

KOFシリーズの中で最高傑作ともいえる「98」に、さらなる調整と新キャラクターが追加され、過去にプレイ経験のあるプレイヤーたちが再び対戦熱を呼び覚ます作品となった。

メーカー SNKプレイモア
ポイント 235.1

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	354.2
2	↑	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<[illegible]>	342.3
3	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	289.2
4	↑	Virtua Fighter5<セガ>	254.8
5	↑	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH<SNKプレイモア>	235.1
6	→	MELTY BLOOD Act Cadenza<エコールソフトウェア>	221.7
7	→	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II<バンダイナムコゲームス>	192.2
8	↑	アルカナハート [illegible]	187.0
9	↑	HYPER STREET FIGHTER II<カプコン>	98.8
10	↓	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE<カプコン>	84.1

ビデオゲームランキング（コックピットアップライト）

第1位 pop'n music 16 PARTY♪

DXに、1位だった「beatmania IIDX 15 DJTROOPERS」を抜き、トップとなった！「NET対戦モード」が解禁され、たくさんのポッパーたちが対戦モードで盛り上がっているようだ。

メーカー KONAMI
ポイント 268.4

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	pop'n music 16 PARTY♪<KONAMI>	268.4
2	↓	beatmania IIDX 15 DJTROOPERS<KONAMI>	257.3
3	↑	三国志大戦3<セガ>	221.7
4	↓	[illegible]	205.3
5	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4<セガ>	191.6
6	↓	機動戦士ガンダム 戦場の絆<[illegible]>	168.3
7	↑	クイズマジックアカデミー 5<KONAMI>	123.8
8	↓	[illegible]	123.5
9	↑	ハーフライフ2 サバイバー Ver2.0<タイトー>	120.2
10	↓	[illegible]	103.5

協力店舗（50音順）

店舗名	住所	電話
GAME41	[illegible]ロイヤルハイツビル 1F	☎011-751-8772
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎03-6909-4776
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-472-3556
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎03-3943-6735
モンキーハウス本館	福岡県福岡市中央区六本松2-6-7	☎092-731-0052

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル	稼働予定
●2008年7月稼動予定のタイトル			
まもるクンは呪われてしまった!	ガルチ／グレフ	シューティング	秋予定
jubeat（ユビート）	KONAMI	音楽シミュレーション	7月予定
●2008年8月稼動予定のタイトル			
のびてけ！ビョンビョン大作戦	KONAMI	体感型ビデオ	8月予定
●2008年9月稼動予定のタイトル			
RAMBO	セガ	ガンシューティング	9月予定
トラブル☆ウィッチーズ アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング	9月予定
●2008年夏に稼働予定のタイトル			
MELTY BLOOD Actress again	エコールソフトウェア	対戦格闘	夏予定
麻雀格闘倶楽部7	KONAMI	オンライン対戦麻雀	夏予定
モンスター エンシエントクライン	エクサム	対戦格闘	夏予定
STREET FIGHTER IV	カプコン	対戦格闘	夏予定
●2008年秋以降に稼働予定のタイトル			
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	カプコン	対戦格闘	2008年予定
ブレイブルー	アークシステムワークス	対戦格闘	冬予定
●2008年稼働予定のタイトル			
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	2008年予定
旋光の輪舞2（仮）	グレフ	未定	2008年予定
Virtua Fighter5 R	セガ	3D対戦格闘	2008年予定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	レース	2008年予定
ACE DRIVER 3 FINAL TURN	バンダイナムコゲームス	ドライブ	2008年予定
バルカンウォーズ	アトラス/エニーワークス	ガンシューティング	2008年予定

猿渡編集長の
第四十七回「デス・トラップ」
房総ゲーセン狂騒曲

先にはどんな状況が待っているのか。それは突如として現れるのではなく、今の延長上に続いているものかもしれない。人それぞれが思い描くビジョン、その中に正解はあるものだろうか。

さわたり「なんか、各地でゲームセンター離れだのって記事が出たりしてますね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、一般誌で扱われているケースが多く、それがソースでニュースのニュースとして取り上げられることが多いようじゃな」
さわたり「特に今年の1月ごろから、店舗閉鎖のニュースが続々と入ってきてました」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、セガとナムコの大量の店舗閉鎖のニュースじゃな」
さわたり「そうですねー」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そのころからゲーセンは大丈夫なのか？　というような論調の記事が見受けられていていたが……」
さわたり「すべてが連動しているわけじゃないにしても、先日はアリサカが民再申請したこともあります」
ぶっちゃけ先生「まぁぶっちゃけ、アリサカの件と、一般誌が個人趣味の多様化でゲーム離れだのゲーセン離れだのってのをとやかく書いていることは、まったく関係ないとは思うが、そうしたニュースがここ数カ月ずっと続いていることは確かじゃな」
さわたり「でも業界誌が警鐘を鳴らしている範疇と、一般誌で話題にされるほど事態が一般化してしまっていることは、深刻度がやや違うと思いますよ」
ぶっちゃけ先生「確かに。ぶっちゃけ、未だにゲームメーカーの人間ですら、アーケードがヤバイって危機感を持ってない人がいることが、そもそもの問題だったりするからな」

●

成り行きとして、やや仔細が把握しにくいアリサカの民事再生法申請。「アーバンスクエア」系列や「ジョイプラザ」系列の運営会社の一連の顛末は、業界的に非常に大きいニュースである。確かに上場からの店舗拡大路線、そして粉飾決算などの情報が先行し、細かい部分で単店舗収益かどうだったかまではリサーチできていない。それよりもショッキングだったのは、「やっぱりヤバイか」という現実を突きつけられたことと、それを自覚せざるを得ない事態となったことだろう。

言わば、どの店舗もそうだが、アーケードゲーム業界は、割とここ数年「騙し騙し運営してきた」という側面がある。とにかく乗っかれるモノには乗っかっておく。カード＆ネットワーク型のマスビデオが流行すれば、多少高価でもスペースを空けて4サテだの8サテだの導入してみる。対戦格闘ゲームが多く出れば、闘劇に参加してみる。それはそれで悪いことじゃない。ただ、数年後のアーケードゲームがどうなっていることが理想か、数年後の店舗がどうなっていることが望ましいか、数年後のこの業界がどうあるべきか、少なくともゲームをリリースするゲームメーカーから強いビジョンが感じ取れない。そういう危険な業界であることを、今回のアリサカショックで感じ取ってしまった業界人は多いかもしれない。

次号予告

アルカディア ついに100号達成!!

超豪華2大付録付き!!

特別付録その1　DVD VIDEO　DVD付録第2弾!!

特別付録その2　VF5R特別小冊子

全世界待望新作登場!!

STREET FIGHERS Ⅳ
（カプコン）

絶賛稼働中や期待の新作を徹底特集!!

LORD of VERMILION
（スクウェア・エニックス）

ブレイブルー
（アークシステム）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号2008年9月号は　2008年 7月30日（水）発売予定
予価980円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信ドス餌
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS!　各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
9月号（2008年7月30日）への投稿もよろしくお願いします!
10月号（2008年8月30日への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

10月号／7月16日（水）必着
11月号／8月15日（金）必着

●『KOF98'UM』が稼働して3カ月経過したところでしょうか。ついに攻略本が発売しました。初の攻略本担当で困惑することも多々ありましたが、無事発売できてうれしいです。PS2版にも対応していますので、アーケードでは使えないボスキャラクターの技解説や対戦攻略も載っており、まさにマスターガイドの名に恥じない充実した内容になっております。全キャラクターの対戦攻略に加えて、対戦のセオリーなど、対人戦で勝つための知識が詰め込まれていると思えば、凶悪なラスボスに勝つための対CPU攻略も掲載されており、ゲームセンターや友達で同士で対戦する人はもちろん、家庭用で一人遊ぶ人にもオススメの一冊です。（井川）

●闘劇の決勝大会（闘劇'08 FINAL）の予定も見えてきてた。今年の開催日程はコミケともろ被りなのだが、その影響がプラスに働くかマイナスに作用するか、やや気になるが、今年も盛り上げていくんで来場よろしく！（猿渡）

●ゲーム感覚はストⅡのそれを色濃く残したストⅣですが、どんな層がプレイすることになるのか興味津々。以前の小野プロデューサーのお話ではコスチュームはやらないという話でしたが、実装されるようですね。（杉田）

●カードゲームコンプリートVol.2を7月末に発売します！　今回はWCCFが台風の目になりそうなボリュームです。お楽しみに〜。あと、闘劇の前売り指定席券は売り切れ御免。7/11販売開始なので、開店ダッシュ！（霜田）

●恥ずかしながら最近あまりゲーセン行ってないんですが、あるとき某VFプレイヤーが「○曜日は○○（ゲーセン名）」に集まって対戦盛り上げようとか言ってたのに本人途中で帰って萎えた。（「R」で盛り上がろうitakyo）

●「アルカナ2」の闘劇予選は、6月15日の時点で全18キャラ中15キャラが通過！　全キャラ通過もありえる!?　そして「KOF98UM」は、未確認ですが小孩氏や大口氏が来るとの噂も。どちらも決勝が楽しみです。（河野）

●「Fate/uc」のスピーディーな激しい攻防と、「ストⅣ」のじっくりと闘う懐かしい攻防の緩急の差に肉体、精神ともに悲鳴を上げています。ついに「老人」に足を踏み入れたか?（埼玉POPY魂は永遠だぜ！　&ぅ）

●ついに稼働を開始した「ロード オブ ヴァーミリオン」。意外と出回っている台数が多いようで、都内だけかもしれないけど、いろんなゲーセンで見かける。いいことだ。校了後は朝練して育ててから出社しようっと。（野口）

●今月は担当ページ少なめながら来月末の本誌&闘劇魂Vol.10用の収録が多く、あふんあふんいいながら仕事してました。いや、実際には言ってませんけども。盛りだくさんになりそうなのでお楽しみに！（ボトルカット上野）

●あっという間に1年の半分が過ぎてしまいました……。しかし、これから「闘劇'08」本戦をはじめ、あのタイトルやこんなタイトルなど新作ゲームも目白押し。アルカディアモバイルでも新コンテンツ追加中なので要チェックです！（花澤）

●怒首領蜂が大復活！　見た目は難しそうな弾幕系だけど、ハチのアイテムとボムとハイパーの使いどころさえ覚えれば、シューティングが苦手な自分でも1周目はクリアできそうな感じ。2週目は……。（上田）

●格闘ゲームを本格的にやってみようと決意し、USBアーケードコントローラーを購入しました。今はネットを利用して、だれとでも対戦できる良い時代なりましたね。周りを気にせず台パンもできますし（笑）。（金子）

●World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007。計55文字。さらにスペース入れれば61文字。実際長いですよね、このタイトル。今回、初のフルモデルチェンジです。（高瀬）

●仕事が忙しくてなかなかDOCができないですが、やっとこさ強そうな血統ができそうです。しかし名前のネタが尽きて、某動画サイト的な名前の愛馬が増えました。次の候補はロードロー（略）（ミックミク川中）

●季節は暑い夏に突入し、ついつい冷たい物に手が出てしまいます。作業中でも近くには冷たい飲み物が常時配備中です。しかし、ついつい飲み過ぎてしまい、お腹を壊してしまうので、正露丸が手放せません。（村松）

付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／上野 真嗣／花澤 貴宏／上田 裕生／金子 拓真　高瀬 康次／井川 史也／川中 勲人／村松 裕也
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／age／飛鳥／伊勢猫／MVP／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／栗田／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／KYO／極限堂／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／庄司卓／スカ／ずるずる／ダディ木村／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／タンカー／ちび太／伝説のオタク／ニクマン／ぬのまる／ねむにゃん／パチ／花田／ハメコ。／パワー／fan114／蕪木統文／フラン／マッハ晶／マンモス丸谷／ユウ／よるよる／ロケット
■制作協力：株式会社アークライト　片岡大輔（編集）／田頭恒太（編集補助）／Apo.（ライター）／柳生詳史（デザイン）
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ：Studio T（五十音順）／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ／タケシマサトシ／森茶／湯川真
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

お詫びと訂正

アルカディア2008年7月号（No.98）の135ページのアルカディア読者プレゼントのページにて、締切日を間違っておりました。
誤：2008年5月31日（土）当日消印有効
正：2008年6月30日（月）当日消印有効
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 8月号 [No.099]　COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.099

第9巻 第8号 通巻第99号 平成20年8月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-08
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア8月号[No.99]アンケート対応番号

1　ロード オブ ヴァーミリオン
2　タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
3　闘劇'08 観戦のススメ
4　悠久の車輪〜Eternal Wheel〜
5　悠久の車輪〜Eternal Wheel〜ノベルズ
6　ストリートファイターⅣ
7　バーチャファイター 5R
8　怒首領蜂 大復活
9　まもるクンは呪われてしまった!
10　ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
11　Fate/unlimited codes
12　機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
13　pop'n music 16 PARTY♪
14　アルカナハート 2
15　戦国BASARA X
16　ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH
17　鉄拳6
18　クエストオブ D ザ・バトルキングダム
19　アクエリアンエイジ オルタナティブ
20　クイズマジックアカデミー 5
21　ビート・レイジング
22　ROOTS26
23　beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS
24　BEMANIトップランカー決定戦2008
25　GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
26　DrumManiaV5 Rock to Infinity
27　三国志大戦3
28　ダービーオーナーズクラブ
29　セガネットワーク麻雀 MJ4
30　ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
31　読者プレゼント
32　覇拳伝
33　アルカディアモバイル
34　アルカディアフロンティアーズ
35　新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!
36　ビデオゲームミュージックラボラトリー
37　マジアカ設定資料集
38　猛者通信 ドス龍
39　プライズワンダーランド
40　パチゃっ子インフィニティ5
41　ゲームセンターイベントリスト
42　アルカディアクーポン
43　日本縦断ゲームセンターマップ
44　ハイスコア全国集計
45　アーケードニュースアナライズ
46　アルカディアデータベース
47　次号予告
48　猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲

Q10.学校・職業・その他

1　小学生	7　高校3年生	13　会社員
2　中学1年生	8　短大生	14　自営業
3　中学2年生	9　専門学校生	15　主婦
4　中学3年生	10　予備校生	16　フリーター
5　高校1年生	11　大学生	17　無職
6　高校2年生	12　大学院生	

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様・管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.099

アンケートはがき

P.160にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録『悠久の車輪～Eternal Wheel～』特製EXカードはどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満
その理由〔　　〕

Q5. 今月の『悠久の車輪～Eternal Wheel～』小説の満足度を教えてください。

A5. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満
その理由〔　　〕

Q6. 小説として読んでみたいアーケードゲームタイトル、作家などありましたら教えてください。

A6. 〔　　〕

Q7. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A7. 〔　　〕

Q8. 今、一番注目しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A8. 〔　　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　〕ページ 〔　　〕さんの投稿

自由欄〔　　〕都道府県　P.N〔　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

月刊アルカディア ARCADIA 099
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain ●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-08